Numero 6 • Febbraio 1992 L. 5.000
Spedizione in abbonamento postale gruppo III/70
Taxe percue (Tassa riscossa) Milano CPM Roserio

RIVISTA PS/1

il computer per l'attività personale l'hobby e lo studio

WindowStory

Il famoso ambiente grafico sul PS/1 la storia e l'evoluzione

Floppy disk

Qualche indicazione per conoscerli meglio

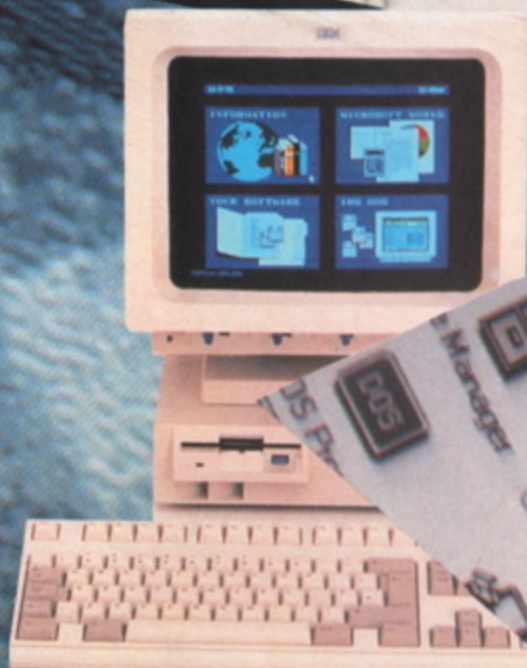
PC e collezionismo

Il PS/1 in un'applicazione "mirata"

Computer & MIDI

Interfaccia o interfacciamento?

Cervello vs. Computer

La cosa che più li accomuna è la lettera iniziale

GRUPPO EDITORIALE JACKSON

PS/1 IBM.

365 GIORNI SU 365.

Il tuo PS/1 ti assicura per un anno un servizio esclusivo, per assisterti nell'utilizzo del sistema e del software incorporato. Per usufruirne basta compilare e spedire il tagliando che ti darà il Rivenditore insieme alla garanzia.

E' il secondo mese del '92 e assistiamo ad un'altra novità all'interno di rivista PS/1: l'introduzione di uno spazio dedicato al software educazionale ed uno dedicato alle novità IBM. Queste nuove rubriche avranno una cadenza variabile, ovvero non appariranno in tutti i numeri, alcune volte potremo averle entrambe, oppure potrà succedere che nessuna sia presente. Questa scelta è dettata dall'esigenza di dare alle rubriche una consistenza tale da poter trattare gli argomenti o le notizie in modo completo ed esauriente; per le informazioni e le notizie rapide resta sempre disponibile la rubrica PANORAMA.
Per quanto riguarda il resto della rivista, vi annuncio che questo numero è ricco di argomenti con particolare riguardo a "riflessioni" su temi usualmente ricorrenti agli utilizzatori di PC come il DOS, Windows e la parte più caratteristica e familiare dell'informatica in generale: il Floppy disk. Inoltre abbiamo scoperto, grazie ad ATD, che il computer ha un "ANIMA", almeno questo è il nome di un prodotto software per la contabilità; insieme a lui presentiamo le NORTON UTILITIES 6, SUPERPRINT, un Hard disk tascabile denominato FLASHDRIVE e altro ancora, con un vasto spazio dedicato al divertimento (i giochi al PC si fanno sempre più strabilianti) ed il solito spazio sulla COMPUTER & MUSIC, diretto come al solito magistralmente dal nostro Andrea Laus.
Nella rubrica INFORMATICAMENTE PARLANDO Albertina Guglielmetti ci propone un'interessante dissertazione sui legami tra il computer e la carta stampata, altrove troviamo Giancarlo Morolli, Presidente della Commissione Tematica della Federazione Internazionale di Filatelia (FIP) che ci descrive come impostare un archivio per le proprie collezioni utilizzando il PS/1 e Works 2; le ultime segnalazioni di questo numero sono la prova dell'attesissimo WordPerfect 5.1 per Windows e la serie di utility a basso costo proposte da Softel.

PS/1 IBM. Cinque minuti e hai superato il tuo primo esame.

IBM ha pensato a te e a un modo per rendere più facile e piacevole il tuo lavoro quotidiano. Ha pensato anche a farti risparmiare tempo e fatica.

Per questo IBM ha creato il PS/1: il nuovo personal facile da usare. In 5 minuti sarai subito a tuo agio. Appena acceso lo schermo ti dirà cosa fare con parole e immagini semplicissime.

Il tuo PS/1 è già pronto con tutto il necessario in una sola confezione, e può essere utilizzato subito, perché completo del software più utile: per scrivere, per fare i conti, per pianificare.

Il PS/1 è facile da trovare presso il Concessionario IBM o il Rivenditore PS/1 IBM più vicino a te. Per venire a provarlo, chiama il N. Verde 1678-36020.

NUMERO VERDE 1678-36020

PS/1 IBM. Cinque minuti
e sei già all'opera.

IBM

LINTAS

PS/1 è un marchio della IBM Corp.

Oltre a tutti i programmi DOS disponibili per personal IBM, puoi trovare altre soluzioni su misura per il PS/1: Home Computing, Stress Manager, ANIMA sviluppati da ATD - Contabilità integrata PS/1 sviluppata da HOMIC - Budget Familiare sviluppato da SESA ELABORAZIONE DATI - Gestione Sistemi Totocalcio, Analisi Astrologica sviluppati da DEDO SISTEMI - GE.CO. Gestione Condomini sviluppato da INFORMATICA MERIDIONALE.

SOMMARIO

RIVISTA PS/1 Febbraio 1992 - N. 6

RUBRICHE

INFORMATICAMENTE PARLANDO...

COMPUTER & SOUND

GAME ZONE

QUESTO MESE

LE PROVE

DIRETTORE RESPONSABILE: Paolo Reina
CONSULENZA
E COORDINAMENTO TECNICO: Alfonso Romano
REVISIONE TESTI: Liliana Simonetti
HANNO COLLABORATO: Marco Auletta, Michele Barbieri
Anacleto Borghi, Roberto Ceccoli, Alberto De Simoni,
Claudio Grassi, Albertina Guglielmetti, Antonio Ivanovic,
Andrea e Aldo Laus, Filippo Maraffi, Massimo Missaglia,
Alessandro Tornotti, Vittorio Veludo
DISEGNI: Gianfranco Vecchia
CORR. ESTERI: Derek de la Fuente (U.K.)
Howard Millman, Marshal M. Rosenthal (U.S.A.)
COORDINAMENTO GRAFICO: Silvana Cocchi
PROGETTO GRAFICO
& IMPAGINAZIONE ELETTRONICA: Laura Guardinceri
SEGRETARIA DI REDAZIONE: Elena Ferré -
tel. 02/6948254

PRESIDENTE
E AMMINISTRATORE DELEGATO: Paolo Reina
GROUP PUBLISHER: Pierantonio Palerma
PUBLISHER CONSUMER: Filippo Canavese

DIREZIONE MARKETING & PROMOTION:
Filippo Canavese
COORDINAMENTO OPERATIVO: Sarah Platero

SEDE LEGALE Via Rosellini, 12 - 20124 Milano

DIREZIONE - REDAZIONE
Via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel. (02) 69481
Fax: (02) 6948238 Telex 316213 REINA I

PUBBLICITA'
Filippo Canavese (Responsabile), Ambrogio Isacchi
Via Pola, 9 - 20124 Milano - Tel. (02) 6948218
Fax: (02) 6948238
Agente per l'Emilia Romagna: Giuseppe Pintor
Via Dalla Chiesa, 1 - 40060 Toscanella (BO)
Tel. 051/ 387790 fax 051/ 310875
Agente per la Toscana: Camilla Parenti
Publindustria Via S. Antonio, 22 - 56125 Pisa
Tel. 050/42266 fax 050/49451
INTERNATIONAL MARKETING
Stefania Scroglieri - Tel. 02/6948229
U.K. and EIRE: Gerald Rhoades-Brown
Tel. 44/784/469900
Germany and Austria: Adela Pluner
Tel. 49/8131/86668
Netherlands and Belgium: Rodric Leerling
Tel. 31/2153/12042
Honk Kong and Singapore: Philip Choy
Tel. 852/801/4122
Taiwan and R.O.C.: Veronica Shen
Tel. 886/2/7751756
Japan: Shoichi Maruyama - Tel. 81/3/3234261

UFFICIO ABBONAMENTI:
Via Amendola, 45 - Paderno Dugnano (Milano)
tel. 02/990.43.119 - 127 - 133 - fax 02/990.42.386
Prezzo della rivista L. 5.000 (Frs. 7,50)
Abbonamento annuo L. 44.000, Estero L. 88.000
I versamenti vanno indirizzati a Gruppo Editoriale
Jackson S.p.A. - Via Rosellini, 12 - 20124 Milano,
mediante l'emissione di assegno bancario o percontanti.
L'abbonamento può essere sottoscritto anche
utilizzando il c/c postale 11666203

CONSOCIATE ESTERE:
GEJ Publishing Group Inc. Los Altos Hills
27910, Roble Blanco - 94022 California
Tel. 001/415/9492028
Grupo Editorial Jackson - Conde de Penalver, 52 -
28006 Madrid - Tel. 4017365, 4012380
fax 4012787

STAMPA: CPM
FOTOLITO: Fotolito 3C
DISTRIBUZIONE: Sodip - Via Zuretti, 25 - 20125 Milano
Autorizzazione Tribunale di Milano n. 577 del 27/7/91

Il Gruppo Editoriale Jackson S.p.A. pubblica anche
le seguenti riviste:
AUTOMAZIONE OGGI/MECCANICA OGGI/LASER/
PRODUTTRONICA/ELETTRONICA OGGI/EO NEWS/
WATT/INFORMATICA OGGI & UNIX/INFORMATICA
OGGI SETTIMANALE/PC MAGAZINE/PC FLOPPY/BIT/LAN
& TELECOMUNICAZIONI/STRUMENTI MUSICALI/
COMPUTER & VIDEOGIOCHI/FARE ELETTRONICA/
AMIGA MAGAZINE/ LIGHT DESIGN+TECHNOLOGY

ANCORA SUL COPROCESSORE

Sono un possessore di IBM PS/1 mod 241... Vorrei sapere se è possibile montare il coprocessore matematico sul mio PS/1 e gradirei avere notizie più dettagliate sull'hardware recensito e se è possibile avere un indice riassuntivo dei prodotti hardware dedicati al PS/1.

Stefano Pitzu (Cagliari)

Grazie per i complimenti che non ho riportato per motivi di spazio (anche perché a chi legge non devo rompere le...) e passo subito a rispondere alla tua prima richiesta: non è possibile installare il coprocessore matematico sul PS/1, ma poi che te ne fai? La scelta operata da IBM è perfettamente allineata con la classe di macchine che propone, infatti (e non mi stancherò mai di ripeterlo) il coprocessore matematico serve ed entra in funzione solo quando il software effettua richieste di calcoli ad alta precisione e ciò avviene solo con software particolare come AutoCAD dalla versione 9 in poi. E' opportuno inoltre rendersi conto che l'utilizzo di software che costa oltre i 5 milioni è legato a precise esigenze professionali che implicano l'uso di macchine più potenti e sofisticate (non sono un ingenuo e so che è possibile trovare dei CAD pirata ma, in fin dei conti, che ci fate con un CAD se non siete ingegneri? E, se lo siete, non potete certo effettuare lavori con software pirata per via del problema dell'affidabilità, dell'assistenza, della gestione delle periferiche e del programma stesso che, senza i suoi manuali, crea più problemi che altro...). Se proprio ti serve un coprocessore matematico lo puoi trovare ed utilizzare in emulazione software appoggiandoti ad una delle tante banche dati provviste di software di pubblico dominio (BBS). Per quello che riguarda il riassunto dei prodotti avverrà certamente sia a livello software che hardware non appena avremo sufficienti uscite per giustificare un'operazione del genere; posso anticipare che ciò potrebbe avvenire attraverso numeri speciali dedicati alle prove.

TITOLARE LE RIPRESE CON VIDEOCAMERA

Pur non possedendo un PS/1 leggo la vostra rivista e la trovo più corrispondente alle mie esigenze e meno "pesante" di altre consimili che appaiono troppo teoriche e specializzate...
Il mio problema consiste nel fatto che, con l'hardware a mia disposizione, pur riuscendo ad effettuare titolazioni per le riprese che realizzo con una videocamera (sprovvista di titolatrice), non ho la possibilità di trasferirle nella videocamera stessa.
Dopo varie ricerche mi è stato consigliato spiritosamente di comprare un Amiga e mi chiedo se è possibile risolvere il mio problema con una macchina DOS ed eventualmente che software e hardware utilizzare.

F. Spalletta (Roma)

Ringrazio subito per la prima parte della tua lettera che sottolinea la giustezza sulle nostre modalità con cui trattare l'informatica e ti dico subito che l'hardware da te posseduto (che non ho riportato perché, qualunque esso sia, non cambierebbe la tua situazione), è teoricamente in grado di supportare un processo di titolazione (infatti lo fai), ma, per poter trasferire il tutto in una videocamera, è necessario possedere una scheda digitalizzatrice con connessione PAL che ha un costo proibitivo. Il consiglio "spiritoso" che ti è stato dato è corretto, ma non risolve il problema che si pone esattamente allo stesso modo.
L'unica soluzione affrontabile senza scontrarsi con una spesa giustificabile solo da un uso professionale delle apparecchiature, consiste nell'attendere lo sviluppo e l'allineamento dei prezzi di mercato dell'hardware e del software multimediale, che sicuramente risolverà questi problemi e, al momento, posso solo consigliarti l'acquisto di un apparecchio di titolazione estraneo al PC.
Se però vuoi una "dritta"...
Aspetta e stai a vedere quello che esce e che verrà presentato attraverso le testate di settore e, ovviamente, da RIVISTA PS/1 e molto probabilmente arriverà la soluzione ai tuoi problemi.

 A cura di **Alfonso Romano**

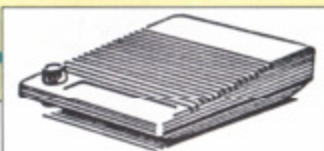
Vediamo nelle figure una titolatrice per VHS della JVC e un videoregistratore professionale Grundig completo di titolatrice, archiviazione dei titoli, effetti digitali, ecc.

Un adattatore tascabile per utilizzare la porta parallela e trasformarla in una porta SCSI (senza perdere il collegamento originario). E' offerto da TRANTOR questo piccolo aggeggio denominato **MiniSCSI.**

Trantor Systems, Ltd.
5415 Randall Place
Fremont, CA 94538-3151

Un joystick studiato apposta per i simulatori di volo, dalle dimensioni tradizionali e dal costo contenuto, **FLIGHTSTICK** è il suo nome e queste le caratteristiche: impugnatura sagomata, controllo a 360 gradi, capacità grafiche per applicazioni CAD, regolazione degli assi e precisione di centratura.

C.T.O. S.p.a.
Via Piemonte, 7/F
40069
ZOLA PREDOSA
(BO)
Tel. 051-753133

DISNEY
S O F T W A R E

Si chiama **Sound Source** ed è una vera innovazione nella riproduzione del suono e della voce al PC. Attaccando semplicemente un cavo alla porta parallela è possibile sentire tutte le colonne sonore realizzate dalla **Disney Software** tra cui **Aracnophobia** e **Dick Tracy** ed elimina il problema dell'installazione attraverso gli slot d'espansione escludendo contemporaneamente altre apparecchiature esterne.

Floppy disk ad alta qualità della linea SUN, prodotti da **CS Computer Supports Italy** in tutti i formati e capacità, compreso il nuovo standard a 4Mb formattabile a 2.8Mb supportato dal DOS 5

COMPUTER SUPPORTS ITALY
Via A. Volta, 12
22050 Verderio Inferiore (CO)
Tel. 039-513438

FOTOMAN, presentata da Logitech in data 11 dicembre '91, è una fotocamera digitale per PC che rende possibile scattare le foto e caricarle direttamente nel computer dove possono essere editate attraverso un software per Windows denominato **FotoTouch**. Le immagini vengono registrate in una RAM interna alla macchina a risoluzione in bianco e nero a 256 toni di grigio con una risoluzione di 376 x 284 pixel, la capacità di memorizzazione è di 32 immagini immagazzinate in formato compresso, queste saranno poi convertibili, tramite il software in dotazione, nei formati grafici più diffusi, tra cui il PCX e TIFF e viene consentita una visualizzazione di "preview" a video per la selezione delle immagini prima del trasferimento su hard disk. FotoMan si usa come una normale macchina fotografica a fuoco fisso, incorpora un flash per l'uso in luoghi chiusi, viene dotata di cavo di connessione per il PC (seriale) e software di gestione FotoTouch che richiede Windows 3.0 o versioni successive. L'alimentazione viene fornita attraverso adattatore di rete connesso ad uno zoccoletto che può essere agganciato alla macchine o lasciato a giacere nel supporto da tavolo che funge da alloggiamento ove riporre l'apparecchio quando non viene usato. Disponibile dal gennaio 1992 FotoMan costa all'incirca £. 1.250.000 e l'area d'utilizzo può coprire sia il mercato consumer che quello professionale. **Logitech** entra nel mondo dei giochi con una partecipazione nella produzione della ditta canadese **GRAVIS** ed il primo prodotto evidenziato dai due marchi è il **PC GAME PAD**, una sorta di tasti cursore e joystick insieme.

LOGITECH ITALIA S.r.l.
Tel. 039-6056565

WordPerfect Corporation ha introdotto nei suoi listini il concetto di Licenza Addizionale, valida per installazioni sia in rete

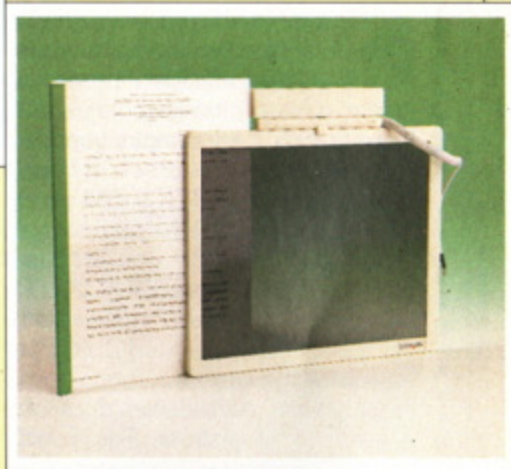
WordPerfect
ITALIA

che in stand-alone. Questa nuova licenza, già inclusa nei pacchetti standard di **WP51WIN**, garantisce nuovi interessanti diritti agli utenti e ne facilita l'eventuale migrazione verso ambienti operativi o piattaforme hardware diverse.

WordPerfect Italia
C.so Sempione, 2
20154 Milano
Tel. 02-33106200

E' sempre più sentita dagli utilizzatori di PC la necessità di proteggere gli occhi dalle radiazioni emanate dai monitor. Una soluzione al problema viene offerta da **LEXMARK** con una serie di **SCHERMI PROTETTIVI ANTIRIFLESSO** che, oltre ad abbattere le radiazioni megnetiche, aumentare risoluzione e contrasto, attraverso un collegamento a terra abbattono il potenziale statico comune ai monitor. Questi schermi sono disponibili per monitor sino alla dimensione di 14" e le caratteristiche di cui sopra sono accertate e certificate dall'Istituto di *Medicina del Lavoro dell'Università di Milano*.

Sono fabbricati in plastica **ABS** i contenitori di nastri magnetici per unità di backup e microfloppy, resistenti agli urti e capaci di contenere, questi ultimi, 40 minidischi da 3.50".

Lexmark International S.R.L.
Via Rivoltana, 13
20090 Segrate (MI)

PS/2 3.50" REVRITABLE OPTICAL DRIVE è il lettore/scrittore per dischi magneto-ottici dell'ultima generazione da 3.50". Questo apparecchio permette di registrare ben 128 Megabyte di dati (ovvero la capacità di un hard-disk montato su macchine di classe elevata), in un solo disco dalle dimensioni piane uguali a quelli che siamo abituati a vedere, maneggiare e portarci in giro, anzi in tasca (il diffusissimo microfloppy usato nelle macchine IBM, MacIntosh, Amiga e Atari). La connessione al computer avviene attraverso interfaccia SCSI e consente una velocità di backup dei dati uguale alla scrittura di 60Mb in 15 minuti.

IBM Semea
Segrate (MI)

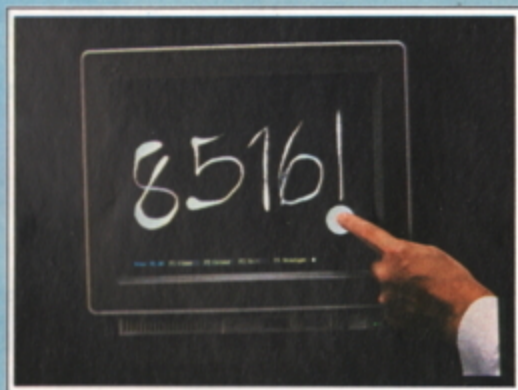
All'avanguardia nello sviluppo di nuove tecnologie, **Kodak** offre sistemi di cattura, archiviazione e ricerca delle immagini basate sia su microfilm sia su supporto elettronico attraverso dischi magneto ottici. Vengono offerte soluzioni individuali realizzate su accurate analisi di fattibilità sfruttando la flessibilità del software per produrre applicazioni su misura per le esigenze del cliente.

KODAK S.p.a.
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02-66028338

SI PREGA DI TOCCARE

In casa IBM una tecnica tra le più avanzate del mondo ha permesso la realizzazione dell'8516, uno schermo sensibile al tatto in grado di fornire immagini d'altissima qualità.

Il "touch screen" è ormai una realtà alla quale ci stiamo abituando e che è destinata ad un'espansione futura; le sue possibilità di utilizzo, legate anche alle presentazioni multimediali, sono già visibili nei terminali dei sistemi informativi di pubblico accesso: nelle stazioni ferroviarie, per consultare l'orario ed acquistare il biglietto, o negli ipermercati per informarsi sulla collocazione dei prodotti nei vari reparti, sugli sconti e sulle offerte speciali ecc.

Un settore nel quale lo schermo sensibile al tatto avrà certamente larga espansione è quello commerciale (presentazione di prodotti, cataloghi multimediali ecc.) e anche la pubblica amministrazione e le banche sono ormai avviate all'introduzione di uffici completamente automatizzati. Il vantaggio offerto all'utenza da questo tipo di tecnologia è evidente: le istruzioni da dare alla macchina non vanno scritte sulla tastiera, ma semplicemente selezionate toccando con le dita la zona dello schermo relativa all'opzione scelta. Ma IBM ha fatto

qualcosa di più, perché lo schermo dell'8516 IBM è anche sensibile alla pressione esercitata: premere più forte, ad esempio, accelera lo scorrimento delle informazioni visualizzate. La qualità delle immagini è eccellente, dato che il video IBM non utilizza pellicole sovrapposte allo schermo che penalizzano la qualità del risultato e inoltre, come tutti i terminali IBM, anche l'8516 si colloca tra le unità a bassa radiazione elettromagnetica e con ridotta intensità del campo elettrostatico, il che si traduce in condizioni di lavoro più sicure per l'operatore.

L'UFFICIO SOTTO IL BRACCIO

Il PCradio di IBM è il primo sistema portatile multifunzionale, estremamente maneggevole grazie alle ridotte dimensioni.

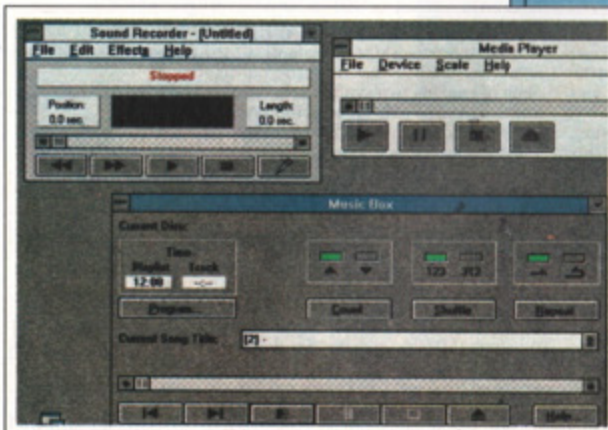
Portando con sé un peso di soli 2 chilogrammi, si può oggi avere a disposizione l'essenziale di un ufficio: telefono e personal computer. Il PCradio è infatti un computer a batteria delle dimensioni di un notebook che può

BREVEMENTE

OS/2 VERSIONE 2
E' il sistema operativo che rimuove i limiti strutturali degli ambienti DOS e Windows e permette di lavorare in "multitasking", cioè eseguire contemporaneamente più programmi applicativi sia sviluppati in ambiente DOS che Windows.

MULTIMEDIALITA': entra nella linea PS/2 un modello specifico per le applicazioni multimediali.
Si chiama M57-SLC il nuovo PS/2 multimediale che fa parte della famiglia UltiMedia, che comprende prodotti per soluzioni multimediali e permette applicazioni basate sull'elaborazione di suono e immagine.
Le nuove proposte IBM comprendono l'Adattatore Action Media II, che permette di digitalizzare immagini in movimento con relativo audio, aggiungere effetti speciali e incorporarle in applicazioni multimediali interattive, e l'OS/2 Multimedia Extension che consente lo sviluppo di applicazioni multimediali con il sistema operativo OS/2 versione 2.0.

WINDOWS MULTIMEDIA EXTENSION è un programma che aggiunge funzioni multimediali all'ambiente grafico Windows 3 e supporta dispositivi come MIDI, CD-ROM, Touch Display, Joystick...
...Ricordiamo che Windows è presente anche nei modelli 386 del PS/1.

Il sistema "Multimedia"

NOVITA' IN CAMPO MEDICO: REFERTAZIONE VOCALE RADIOLOGICA PER PS/2 IBM

La dettatura del referto radiologico non viene più fatta al magnetofono, per essere poi dattiloscritta, ma direttamente al computer, che trascrive immediatamente le informazioni e rende quindi subito disponibile il referto. Le tecniche di riconoscimento vocale necessarie per questa applicazione sono molto sofisticate, poiché è necessario che la macchina sappia riconoscere molte migliaia di parole dettate dalla viva voce del medico, elaborando correttamente i segnali vocali.

IL COMPUTER PER I DISABILI

VoiceType è un prodotto multimediale che consente l'uso del computer anche a coloro che per cause fisiche non sono in grado di usare la tastiera. Infatti riconosce i comandi vocali (per il momento solo in lingua inglese) e consente l'utilizzo del DOS, dei programmi di scrittura, di banche dati e applicazioni di fogli elettronici.

VoiceType, dopo un periodo di addestramento iniziale, è in grado di identificare e riconoscere il modo di parlare e la pronuncia del suo utilizzatore e prevede che questi possa aggiungere al vocabolario espressioni scelte e create personalmente.

IBM THINKABLE è un nuovo programma software per il PS/2 che impiega la tecnologia multimediale per favorire il recupero cognitivo delle persone affette da patologie cerebrali. Il programma ha una grandissima facilità d'uso, perché per attivare le varie funzioni è sufficiente toccare lo schermo o dare comandi vocali. E' provvisto di una serie di esercizi volti a stimolare la memoria, l'attenzione, la capacità di realizzare selezioni e associazioni.

connettersi ad altri computer o a qualsiasi sistema di elaborazione attraverso la rete telefonica convenzionale o la frequenza dei telefoni cellulari e dispone inoltre di un telefono cellulare incorporato utilizzabile indipendentemente dal computer; a sua volta esso può ricevere e stampare, grazie a una stampante integrata, documenti e dati inviati da un altro computer.

Nel PCradio IBM tutte quelle persone che per ragioni di lavoro si spostano continuamente possono trovare uno strumento che mantiene aperto il collegamento con la propria ditta o con i clienti. Ad esempio, un agente di commercio che è fuori del proprio ufficio può, tramite il telefono cellulare, dare informazioni ai propri clienti circa la disponibilità di un prodotto e i tempi di consegna, dopo aver verificato questi dati sul computer.

Ma i campi di utilizzo di questo sistema portatile sono vastissimi e non si limitano al mondo dell'industria e del commercio; anche nei servizi, nei trasporti e nella stampa, le possibilità di migliorare la qualità del servizio e del rapporto con l'utente o il cliente sono grandemente potenziate da questo strumento.

Pensato per essere utilizzato sia in ufficio che all'esterno o su veicoli in movimento, il PCradio può sopportare vibrazioni, urti, pioggia, temperature estreme. E' quindi uno strumento di massima flessibilità e affidabilità, in grado di eseguire, anche in condizioni operative difficili, le funzioni di trasmissione dati o documenti, di stampa e di telefono cellulare. ❒

Per usare il PS/1 IBM basta conoscere il prezzo.

A partire da lire

980.000* IVA COMPRESA

potrete scegliere tra vari modelli, con unità minidisco o disco fisso, con video monocromatico o a colori VGA.

Il PS/1 è già completo di software Microsoft Works per lavorare produttivamente.

Ed è anche utilissimo per lo studio e gli hobby.

E con il programma di autoistruzione in italiano bastano cinque minuti per essere già all'opera.

Per saperne di più e avere l'indirizzo del Rivenditore PS/1 IBM più vicino, chiamate il Numero Verde.

* Prezzo indicativo, riferito al modello con Microprocessore 80286 da 10 MHz, 1 FDD 1,44 MB, 512 KB di memoria RAM, DOS IBM 4.0, Microsoft Works V.2, Basic, Programmi autodidattici, Mouse, Video monocromatico. I prezzi variano secondo i modelli. Presso i Concessionari IBM e i Rivenditori PS/1 troverete le rispettive offerte commerciali.

Cinque minuti e sei già all'opera.

Oltre a tutti i programmi DOS disponibili per personal IBM, puoi trovare altre soluzioni su misura per il PS/1: Home Computing, Stress Manager, ANIMA sviluppati da ATD - Contabilità integrata PS/1 sviluppata da HOMIC - Budget Familiare sviluppato da SESA ELABORAZIONE DATI - Gestione Sistemi Totocalcio, Analisi Astrologica sviluppati da DEDO SISTEMI - GE.CO. Gestione Condomini sviluppato da INFORMATICA MERIDIONALE.

IBM

LINTAS:MILANO

PS/1: UN COMPUTER IN AIUTO AI COLLEZIONISTI

L'esperienza di un collezionista che ha dato sfogo alla sua passione attraverso un'applicazione informatica.

GIANCARLO MOROLLI

Gli interessi di un collezionista nascono ed evolvono in funzione di tutta una serie di motivazioni, interne ed esterne. L'oggetto del suo interesse varia grandemente e secondo me la cosa più importante è il livello di soddisfazione che l'hobby gli porta. Per alcuni la massima aspirazione è il completamento dell'album a caselle fisse per un certo paese o per un certo periodo, mentre per altri è documentare in modo compiuto un certo avvenimento attraverso gli annulli postali che lo hanno caratterizzato, e per altri ancora mettere insieme tutto ciò che fa riferimento ad un certo soggetto. L'album a caselle fisse ha un limite fisico solo apparente, in quanto spesso il collezionista si lascia indurre dall'estendere il suo interesse a varietà, prove, saggi ed eventualmente a interessanti usi postali di ciascuna emissione. La profondità della ricerca porta alla personalizzazione della collezione e all'ampliamento delle fonti, sia di informazione (es. notiziari di associazioni specializzate) che di materiale (es. cataloghi d'asta). Queste considerazioni non variano molto nella sostanza se si passa ad altri settori del collezionismo, come ad esempio la numismatica. Nel pieno rispetto delle peculiarità del tipo di materiale raccolto, si possono applicare degli schemi generali di classificazione e di archiviazione dei pezzi. Mi auguro quindi che gli esempi proposti possano essere utili anche a chi è attivo al di fuori della filatelia. Il Personal Computer rappresenta uno strumento molto utile per progredire nelle varie direzioni del proprio hobby. Io me ne servo sin dai primissimi tempi, con un occhio al software specializzato per i filatelisti che ormai all'estero sta offrendo soluzioni assai interessanti. Salvo qualche caso isolato la disponibilità in Italia di tali programmi è molto difficile; inoltre quelli relative alla

catalogazione hanno come oggetto cataloghi e paesi di interesse secondario per il grande pubblico dei collezionisti di casa nostra. Pertanto il "do-it-yourself" rappresenta un modo operativo pratico ed efficace, grazie ad uno strumento come Microsoft Works 2. Lo conoscevo da lontano e mi ci sono accostato per provare a sviluppare una prima applicazione per collezionisti.
Qualche ora di lavoro è stata sufficiente per mettere a punto quanto viene presentato in questo articolo a titolo di esempio e di incentivo per i lettori a completare l'opera secondo i loro interessi specifici. Un collezionista normalmente vuole affrontare due problemi: la gestione dell'inventario e la gestione delle mancoliste.

L'INVENTARIO DELLA COLLEZIONE

Il modello di collezionista inteso come persona ordinata e metodica, quasi al limite della pignoleria, è assai più raro di quanto si creda. Man mano che si va avanti con la collezione (o in caso di eventi che distraggono dalla medesima) si comincia a perdere il controllo e si rischia di comperare pezzi già acquisiti ma non presenti nella propria memoria e talora dimenticati in qualche busta remota. Con i tempi che corrono, poi, può essere importante inserire la propria collezione in un contratto di assicurazione; anche per questo occorre avere un elenco preciso, documentato e valorizzato. L'inserimento del valore può essere più articolato: infatti può interessare l'informazione del prezzo pagato (e del fornitore) ed il confronto con il prezzo di mercato. Questi dati potrebbero permettere di valutare nel tempo se la collezione in toto, od alcuni suoi pezzi, sta rivelandosi un buon investimento.

LA MANCOLISTA

La ricerca della completezza è un obiettivo primario del collezionista. Il concetto di completezza può, peraltro, essere assoluto o relativo. Nel primo caso esso fa riferimento ad uno "standard", che normalmente si chiama catalogo. Anzi, in diversi paesi stranieri, sono già messi a disposizione dei dischetti con le principali informazioni utili, sia tecniche che commerciali. I cataloghi sono, per loro natura, anche dei listini delle case commerciali che li pubblicano e quindi rappresentano anche dei riferimenti in

LA STRUTTURA DEI DATI

❐ Vediamo la "Struttura" di partenza:
Anno di emissione: dal Catalogo
Sezione: Si riferisce al tipo di servizio, quale Posta Ordinaria, Posta Aerea, Espressi, ecc. (dal Catalogo)
Numero di catalogo: è un riferimento importante, soprattutto per i contatti con altri collezionisti e i commercianti. Ho messo un "da" (da usare sempre) e un "a" qualora si voglia considerare la serie come insieme unico (dal Catalogo).
Emissione: titolo dell'emissione (dal Catalogo).
Valore facciale: (dal Catalogo)
Codice serie: serve nel caso in cui il record è a livello "serie"; io ho usato "S".
Tipo: fa riferimento all'insieme: singolo (che ho lasciato blank), coppia, striscia, blocco, foglio, ecc. Questa codifica, come le altre, può essere più ampia. Ad esempio le lettere V e O (Verticale e Orizzontale) potrebbero specificare se la striscia di francobolli è orizzontale o verticale; così B4 potrebbe significare che il blocco è di 4 francobolli. Si potrebbe ad esempio usare QAF per "Quartina angolo di foglio".
Stato: Indica se il pezzo è nuovo od usato, su busta primo giorno (FDC), su busta o su un frammento di documento.
Condizione: Descrive la qualità del pezzo rispetto allo standard ed eventuali sue deviazioni dovute al processo produttivo (varietà).
Quantità: si riferisce al "Tipo", dato che il valore di catalogo tiene conto dell'aggregazione, nel caso di 1 blocco di 5 pezzi la quantità è "1" (un blocco) ed il valore riferito a quest'ultimo.
Note: possono servire a mille scopi, dall'inserire il riferimento ad articoli su quell'emissione a meglio dettagliare caratteristiche particolari del pezzo collezionato (es. il risultato di una perizia o, più semplicemente, la descrizione di una varietà).
Valore di catalogo: nel nostro caso, quello del Catalogo Bolaffi corrispondente allo "stato" descritto e, ove applicabile, alla sua qualità.
Valore calcolato: Grazie all'uso delle formule, questo campo riceve il totale della moltiplicazione della "Quantità" per il "Valore catalogo".

❐ Qualche integrazione
Non ho inserito in quest'esempio altri campi utili per arrivare ad alcuni risultati descritti nelle premesse sopra enunciate. Ad esempio:
Album: In caso di conservazione dei pezzi in più contenitori, quali album, classificatori, scatole. E, per le rarità, la cassaforte o la cassetta di sicurezza.
Data acquisto: basta, a mio avviso, l'anno
Tipo fornitore: Ufficio postale, Abbonamento novità, Commerciante, Scambio, ecc.
Nome fornitore: se del caso. Se meno importante, per eccezione può essere esplicitato nelle "Note".
Prezzo pagato: autoesplicativo.

termini di prezzi. Il confronto tra quanto esiste e quanto acquisito permette di costruire la "mancolista". Ma non pochi collezionisti costruiscono la loro collezione in base alle loro conoscenze ed alle loro ricerche. Un'esposizione o un catalogo d'asta può portare alla luce dei pezzi ignoti, che vanno comunque memorizzati in funzione di una loro successiva acquisizione.

UN ARCHIVIO DI PARTENZA

Con queste premesse vediamo di costruire un archivio di partenza che risponda alle esigenze di cui sopra. Per ancorarci alla realtà è stato scelto il Catalogo Nazionale dei Francobolli Italiani Bolaffi (Stagione 1991-92) recentemente uscito, limitandoci alle emissioni del 1949 e del 1963 della Repubblica Italiana. L'inserimento dei dati si è rivelato molto più semplice del previsto, grazie all'uso frequente di alcune funzioni di Works. Ad esempio ho immesso il primo record completamente. Poi sono passato sullo schermo "Elenco" e ho scelto "Modifica", "Ricopia la serie" per tutto il gruppo di valori corrispondenti alla numerazione Bolaffi di un anno, ad esempio il 1963. Poi mi sono posizionato sul campo "Anno" e con la funzione "Ricopia in basso" ho duplicato "1963" per tutti i record di quell'anno. La stessa funzione permette di duplicare il titolo dell'emissione, il valore facciale, ecc. qualora si ripetano in sequenza. Ho deciso di scegliere un approccio molto aperto, che consente di considerare al tempo stesso i singoli francobolli e le serie (es. 980-981) e di immettere più volte lo stesso numero di catalogo, in modo da considerare tutte le aggregazioni e le tipologie accumulate: francobolli singoli e su busta, nuovi e usati, quartine e varietà.

GIANCARLO MOROLLI, Consulente di Marketing della Direzione Industria e Commercio della IBM Semea, è collaboratore de "IL COLLEZIONISTA-Italia Filatelica" dal 1970. Presidente della Commissione Tematica della Federazione Internazionale di Filatelia (FIP) e attivissimo giurato internazionale, è responsabile della stessa FIP per lo sviluppo delle applicazioni informatiche specializzate.

I PRIMI RISULTATI

Usando semplicemente "Visualizza" e "Relazioni" sono arrivato ad una efficace Lista delle emissioni, sia che siano in mio possesso o che mi manchino (quantità = 0). La lista rappresenta, in fondo, la sintesi "amministrativa" delle pagine d'album. Ho inserito il titolo e ho inserito due campi di totale, uno relativo a ciascun anno ed uno generale. Ho così la valorizzazione di tutti i pezzi considerati. Un secondo prospetto è invece generato per identificare i pezzi che hanno in comune una certa caratteristica. Avrei potuto scegliere solo le buste primo giorno ("Stato"="F"), o le sole varietà ("Condizione"="V"). Ho scelto invece di porre "Quantità" = "0" ed ho ottenuto la Mancolista che elenca i pezzi mancanti, con il relativo numero e il prezzo di catalogo, con il totale da sborsare per acquisirli.

IN CONCLUSIONE

Questa traccia dovrebbe permettere di sviluppare ulteriori approfondimenti in modo da ottenere la gestione più idonea per i propri interessi.
Gli schemi forniti sono relativi ad un modo di collezionare che segue le emissioni di un paese o di un periodo (es. la Repubblica italiana) che hanno nel catalogo un preciso riferimento. Vi sono altri importanti filoni collezionistici che possono trarre beneficio dall'uso di Works ed in particolare quelli tematici e di storia postale. In questi settori i filatelisti hanno quasi sempre cataloghi solo parzialmente rispondenti ai loro obiettivi personali e quindi l'archiviazione e la catalogazione personale sono ancora più importanti. ❐

Per il tuo personal computer

FAXMODEM E MODEM

IBIS™

- La gamma più avvanzata di Faxmodem per trasformare il tuo computer in un perfetto apparecchio Fax (riceve/trasmette).
- Faxmodem e Modem per collegamento esterno (pocket) ed interno (half/card).
- Perfettamente compatibile hardware e software.
- 9600 bps, 2400 bps, MNP 4, MNP 5, V 22 bis, V 23...
- Dimensioni ultra compatte.
- Modelli pocket con connettore tipo DB 9 per collegamento diretto a porta seriale di portatili.
- Avvisatore acustico incorporato

MODEM ESTERNO 9600

IBIS™

- Modem esterno 9600 bps.
- Velocità selezionabile 300,1200,2400,4800,9600 bps.
- V21,V22,V22 bis,V23,V32,V42,V42 bis,MNP 2-5.
- Collegamento a porta seriale RS232.
- Alimentazione 220 Volt. (trasformatore incluso)
- Volume altoparlante regolabile via software.
- Conforme FCC.
- Elegante contenitore metallico:
- Dimensioni: L.13,2 X H.3,2 X P.24 cm.

MOUSE E TRACKBALL

- Per PC XT/AT/386/486
- Versione seriale Microsoft
- Versioni PS/2
- Versioni BUS (PC Mouse)
- Versioni propietarie: AMSTRAD, ATARI, AMIGA

TX-2B Mouse Microsoft/BUS
TX-2AR Mouse ATARI
TX-2AG Mouse AMIGA
TX-2AM Mouse AMSTRAD
TX-2ARG Mouse ATARI / AMIGA Dual Mouse
PS-401 Mouse PS/2 1.200 dpi
CP-3 Mouse Microsoft/ser. 800 dpi
TX-3 Mouse Microsoft/ser./PS/2 800 dpi
TX-300 Mouse Microsoft/ser./PC Mouse 800 dpi
TX-3000 Mouse Microsoft/ser./PC Mouse 1.200 dpi
TX-201 Mouse di precisione CAD/CAM/DTP
TK-3000 Trackball Microsoft/ser./PC Mouse

MOUSE SENZA FILO (MOD. TW - 500)

- Mouse senza filo professionale
- Funzionamento fino a 3 metri
- Mouse a tre Pulsanti
- Risoluzione da 100 a 800 dpi
- Velocità di tracking di 700 mm/sec
- Utilizzabile su qualsiasi computer dotato di porta seriale a 9 o 25 pin
- Completo di software, caricatore e tappetino

HAND SCANNER B/N E COLORE

PER PC E MACINTOSH

M-105
- Hand Scanner in bianco e nero
- Risoluzione 400/300/200/100 dpi
- 32 Livelli di grigio con 3 tonalità di sfumatura
- Ampiezza di scansione 105 mm
- Hercules, EGA, CGA, VGA
- Interfaccia per PC

M-105 PLUS
- Come M-105 ma con 64 livelli di grigio e software per il riconoscimento dei caratteri (OCR) a bassissima percentuale di errore

M-105 PLUS/MAC
- Come M-105 PLUS ma con interfaccia per Macintosh

M-800
- Hand Scanner in bianco e nero
- Risoluzione da 100 a 800 dpi
- 64 livelli di grigio con 12 tonalità di sfumatura
- Ampiezza di scansione 105 mm
- Interuttore per immagine negativa-positiva
- Hercules, EGA, CGA, VGA
- Interfaccia per PC

M-800 PLUS
- Come M-800 ma con software per il riconoscimento dei caratteri (OCR) a bassissima percentuale di errore

M-800 PLUS/MAC
- Caratteristiche come M-800 PLUS ma con interfaccia per Macintosh

M-800 G
- Caratteristiche come M-800 PLUS ma con 256 livelli di grigio (qualità quasi fotografica)

M-6000 CG
- Super Hand Scanner professionale a colori in grado di distinguere 262.144 colori
- Risoluzione di 400 dpi
- 64 livelli di grigio
- Funzionamento in Super Gray (SCG), Color Gray (CG), Mono Gray (MG), Deithered Color (D), Text (T)
- Ampiezza di scansione 105 mm
- Zoom x 8
- Software OCR incluso
- Interfaccia per PC
- In arrivo anche interfaccia per Macintosh (opzionale)

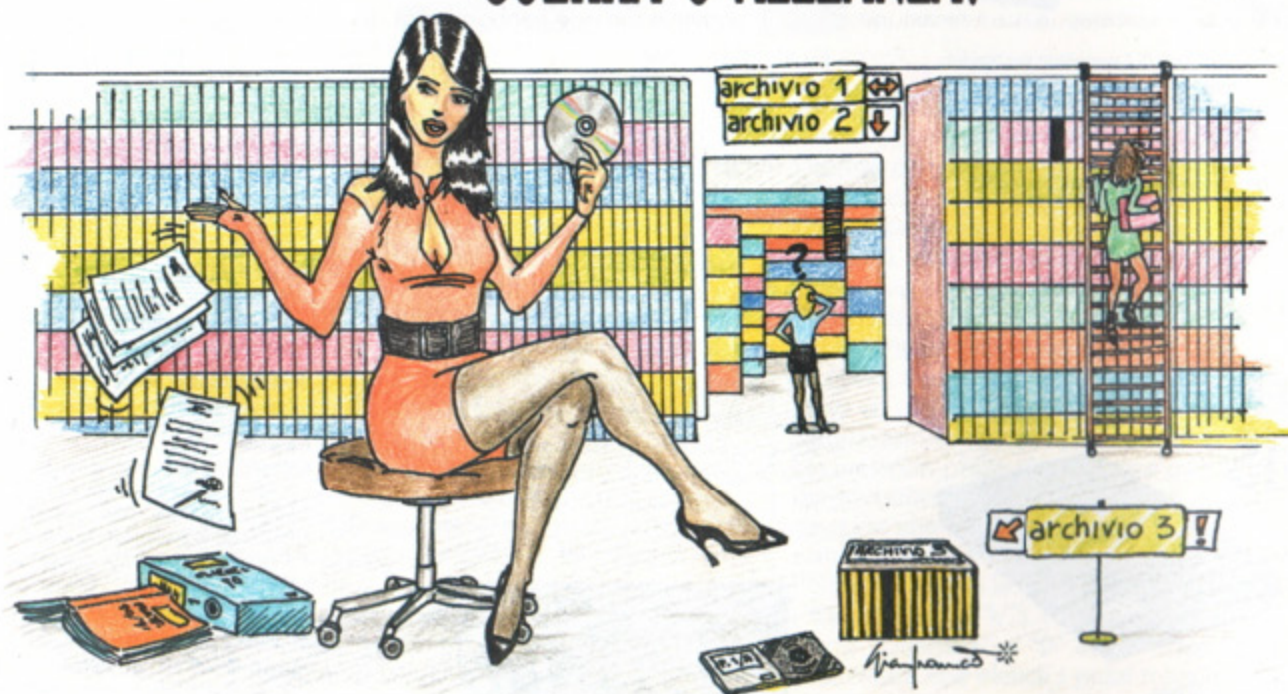
– Tutti compresi di software e manuale

evart IBIS roline
Computer-Accessories

In vendita presso i principali computer shop autorizzati
telefonare al n°. 02/4814619 - 48013023 per conoscere il più vicino

Richiedete il catalogo completo accessori per computer al rivenditore autorizzato EVART

Distributore: EVART s.r.l. - Via Rossetti, 17 - 20145 Milano - Tel. 02/4814619 - 48013023 - Fax 02/48006714

COMPUTER E CARTA STAMPATA:
GUERRA O ALLEANZA?

Tra i detrattori del computer è diffusa la convinzione che esso sia nemico della scrittura e in particolare della letteratura, ma questo convincimento sembra proprio aver fatto il suo tempo.

ALBERTINA GUGLIELMETTI

Spesso l'introduzione di nuove tecnologie ha fatto sorgere negli uomini la paura del cambiamento; essa si manifesta sotto forma di difesa ad ogni costo di ciò che è stato già acquisito e integrato nella quotidianità che risulta essere rassicurante e scevro di sorprese.
Ciò è vero per ogni epoca storica, ma non c'è dubbio che nel nostro secolo sono state introdotte tecnologie che hanno totalmente cambiato il modo di vivere e, di conseguenza, le modalità di pensiero e giudizio della gente comune. Oltre all'importanza dei cambiamenti, colpisce il fatto che essi sono avvenuti e avvengono ad un ritmo frenetico, tanto che a volte abbiamo la sensazione di non riuscire a tenere il passo con tutto ciò che i massmedia comunicano ogni giorno. Ogni volta che una nuova tecnologia entra nel quotidiano modifica le nostre abitudini, i nostri rapporti sociali e perfino i nostri convincimenti. Conseguentemente non mancano le persone pronte alla catastrofica conclusione: "Ma dove andremo a finire?"; a loro sembra normale che il nuovo debba essere nemico del vecchio e si imponga a scapito di esso. Si perdono così di vista la continuità e i legami (le "sinergie", per usare una parola

di moda) che sono presenti tra i vari momenti evolutivi. Si pensi ai fiumi di inchiostro versati sull'argomento "La televisione ucciderà il cinema?" e ci si renderà conto di come il tempo abbia reso giustizia a entrambi i mezzi, restituendo a ciascuno il suo ambito e mostrando anche che dalla loro collaborazione potevano nascere prodotti nuovi, come il film per la TV o la videocassetta. La televisione è stata di volta in volta accusata anche di altri crimini, come l'assassinio della lettura e della comunicazione familiare, ma anche questi sono argomenti sorpassati, dal momento che essa è una realtà talmente integrata nella nostra vita quotidiana che non ha più senso discutere sul fatto che sia buona o cattiva. L'unica cosa che ha senso è decidere o meno di accenderla!
Rimane tuttavia in molti la convinzione che il mondo delle immagini, entrato massicciamente nella nostra vita, abbia nuociuto alla cultura, riducendo il tempo dedicato alle attività intellettuali come la scrittura e la lettura. E' evidente che ciò è almeno in parte vero, ma non bisogna dimenticare che i grossi cambiamenti avvenuti nel modo di vivere degli ultimi decenni hanno sicuramente giocato un ruolo importante nel modificare il nostro rapporto con la carta stampata. In ogni caso la discussione è ancora aperta e non mancano gli intellettuali schierati sull'uno o sull'altro fronte.
Proprio di recente, Umberto Eco, in una lunga intervista al quotidiano "La Repubblica" (*) esprimeva la propria convinzione che l'abbondanza di informazione per immagini non solo non uccida, ma addirittura susciti nuova curiosità per l'informazione stampata. Il mezzo audiovisivo, a suo parere, lascia un sentimento di insoddisfazione e fa nascere il bisogno di approfondire e riflettere ricorrendo all'aiuto dei libri e dei giornali.
Negli ultimi anni, con l'introduzione del computer, le discussioni tra "conservatori" e "innovatori" si sono arricchite di nuove argomentazioni legate al dilemma se il nuovo mezzo faciliti o ostacoli la scrittura intesa come esposizione del pensiero creativo. Da più parti si lamenta un appiattimento del linguaggio, una sua standardizzazione eccessiva, causata dall'abitudine ad esprimersi secondo frasi semplici precostituite e rigorose, come

richiede il computer. Ancora una volta, si perde di vista il fatto che la macchina è solo un mezzo, uno strumento che ci permette di trasformare il nostro pensiero in caratteri alfabetici: frasi, parole, paragrafi che, invece di essere scritti a penna su fogli o quaderni, appaiono sullo schermo sotto il comando delle nostre dita sulla tastiera. Non va dimenticato che, a conclusione di tutto il processo, c'è di nuovo la carta stampata, per lo meno se vogliamo proporre ad altri ciò che abbiamo realizzato. La dipendenza dalla stampa è comunque ancora molto forte in ciascuno di noi dal momento che chi scrive abitualmente con il computer, ammette di aver bisogno del testo stampato per apportare le correzioni prima di procedere alla stesura definitiva e, quindi, la stampante è importante quanto il computer, perché senza di essa la divulgazione del lavoro sarebbe limitata a coloro che possiedono un computer e possono scambiarsi i dischetti. Quanto al presunto impoverimento del linguaggio, vale la pena di riportare un'opinione autorevole come quella di Umberto Eco nell'intervista citata: "Credo che il computer, che possiede un dizionario immediatamente consultabile, faccia al contrario sorgere il pericolo di un'abbondanza lessicale: si ha la tendenza a cercare sistematicamente il sinonimo. In più, arricchisce la struttura della frase, facilita la sua sinuosità.(...) Tanto dal punto di vista dell'atteggiamento intellettuale, che della creazione propriamente detta, il computer rende più liberi di sperimentare tutte le sottigliezze e le fluttuazioni."

Chiunque operi abitualmente con i word processor non può che concordare con questa opinione. La stesura di testi col computer è infatti un lavoro di continua revisione, rielaborazione, scomposizione e assemblaggio e non c'è molto in comune con la pagina dattiloscritta alla quale si perveniva dopo aver elaborato il pensiero e averlo messo in bella forma, magari con l'aiuto di carta e penna. Allora, modificare una frase, spostare un paragrafo o anche solo correggere una parola, implicava spesso il rifacimento completo di una intera pagina o di più pagine e spesso, per pigrizia o mancanza di tempo, si finiva per lasciare le cose come stavano.

Scrivere al computer è un'esperienza totalmente diversa: si può correre con le dita sulla tastiera alla velocità del pensiero e in un secondo tempo apportare

Unità CD-ROM: nello spazio di un CD musicale, trova posto un'enciclopedia

modifiche, "tagliare", "incollare" ed evitare ripetizioni ricorrendo al dizionario dei sinonimi e rimediare agli errori di battitura con il correttore ortografico.
E' evidente quindi che si aprono infinite possibilità alla scrittura come attività creativa e letteraria e che, lungi dall'essere rivale della stampa, il computer ne è invece un alleato. Giornalisti e scrittori si servono quotidianamente di questo strumento e non credo rimpiangano le vecchie Remington o Olivetti.
Se fosse stato possibile, i capolavori letterari del passato sarebbero stati scritti al computer, magari un portatile, un Laptop o un Notebook, in modo che l'ispirazione del momento non andasse perduta. A dimostrare l'importanza del computer come strumento per scrivere, vi sono i numerosi word processor, presenti sul mercato, sempre più ricchi e completi e ancora più vaste sono le possibilità offerte dalle modalità ipertestuali, che permettono di richiamare e visualizzare contemporaneamente informazioni di forma e provenienza diversa (mescolanze di testo, immagini, grafici ecc.).
Un'altra dimostrazione del rapporto strettissimo tra computer e scrittura è dato dal crescente impegno delle case produttrici verso la realizzazione dei Notebook e dei Pen-based.
La grande sfida su cui si sono impegnate diverse società è quella del riconoscimento della grafia manuale, anche se per ora queste applicazioni tecnologiche stanno ancora muovendo i primi passi e sono ancora lontane dal diventare strumenti di uso comune, è evidente che l'interesse che suscitano rispecchia un bisogno e una richiesta molto forte del mercato.

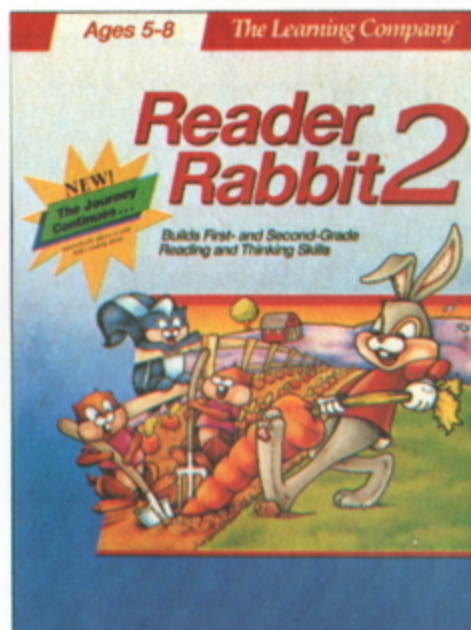
Il bisogno dell'uomo di esprimersi attraverso la scrittura è comunque complementare a quello di comunicare con le immagini (non va dimenticato che le immagini hanno preceduto la scrittura: si pensi ai graffiti o alle pitture rupestri della preistoria) e il computer, che presenta sullo schermo immagini e parole, può davvero rappresentare il punto di incontro tra questi due aspetti della comunicazione. ❐

(*) "Colloquio con Umberto Eco - Il libro vincerà la sfida" invervista di Elisabeth Schelma dell'8/11/91

Reader Rabbit 2

TORNA IL CONIGLIETTO, RINNOVATO NELLA GRAFICA E NEL SUONO.

Ha solo pochi anni ma si è già fatto un lifting, il coniglietto di Reader Rabbit. Quello che era un programma con una grafica interessante, ma non certo eccezionale, è tornato in una nuova versione resa spettacolare dalla presenza di un genere di grafica che di solito è riservato al software d'intrattenimento e, a chi ha il computer dotato di una scheda per il suono, questo nuovo programma regala musica piacevole ed effetti sonori. Ma cosa conta di più? La grafica o il valore educativo?
Per la Learning Company, cui si deve la realizzazione di Master Rabbit, l'aspetto educativo viene prima: Reader Rabbit 2 aiuta i bambini tra i 5 e gli 8 anni a consolidare la propria abilità di lettura. Seguendo il coniglietto attraverso le quattro sezioni di divertimento di Wordville, i bambini migliorano la propria comprensione dello spelling, dei suoni, del vocabolario e dell'alfabeto. All'inizio si salta sul trenino e ci si dirige verso la "Miniera delle Parole", dove si cercano speciali cristalli che mostrano una parola o delle combinazioni di lettere, mentre un vagoncino della miniera mostra un'altra parola o altre combinazioni di lettere. Come in tutte le altre sezioni, anche qui vi sono 4 livelli di difficoltà; al primo livello si creano parole composte abbinando un disegno, e metà parola del vagoncino, con una parola su uno dei cristalli. Procedendo nei vari livelli le difficoltà aumentano sino al quarto, ove si devono scrivere le parole o le combinazioni di lettere appropriate, senza avere suggerimenti o indizi dal gioco e, sia che il vagoncino abbia una parola composta sia che abbia due lettere mescolate, il livello del gioco diventa a questo punto molto stimolante.
La "Miniera delle Parole" cura due aspetti della lettura: mentre si costruiscono le parole, si espande il vocabolario. Come una partita di Scarabeo, Reader Rabbit 2 costringe a ricorrere al vocabolario e, inoltre, sviluppa la conoscenza dei suoni singoli e abbinati per formare le parole.
Per provare una nuova sezione di Reader Rabbit 2, basta premere il tasto Escape o selezionare con il mouse l'icona con il treno e ci si trova alla stazione, dove si possono scegliere altri esercizi.
Il "Laghetto delle Vocali", secondo nella lista delle scelte, verifica la comprensione dei suoni vocalici. Al laghetto, Reader Rabbit va in cerca di un buon posto per pescare, poi si dispone all'attesa del pesce. Ogni pesce, che compare nuotando da dietro un tronco, ha una parola scritta sulle scaglie, a livello iniziale si cattura il pesce che si abbina al suono vocalico breve mostrato in alto allo schermo e, premendo Invio, Reader Rabbit immerge la lenza nell'acqua e cattura il pesce.
A volte i suoni vocalici sono rappresentati dalla stessa lettera o combinazione di lettere (es.: cup/sun), altre volte la faccenda si fa più complicata ("leg" si abbina con "bread" perché il suono vocalico corrisponde pur essendo diversa la grafia).
Il secondo livello del "Laghetto delle Vocali" getta suoni vocalici lunghi

nell'acqua; oltre a rappresentare un concetto nuovo, i suoni vocalici lunghi possono essere fatti da un maggior numero di lettere rispetto a quelli brevi ("lane", per esempio, si abbina a "train" e a "day", come anche a "vane"); il terzo livello mescola suoni vocalici lunghi e brevi. Al quarto livello, Master Rabbit ha due secchielli, uno per il suono vocalico breve, l'altro per quello lungo: si deve non solo abbinare i suoni, ma anche scegliere il secchiello adatto per ciascun pesce che passa.
Andare a pesca è un modo molto piacevole di passare un pomeriggio, ma Reader Rabbit 2 ha da proporre altre cose divertenti: basta esplorare le altre zone. Nella zona denominata "Abbina i pezzi" si deve contare sulla concentrazione per superare la sfida degli abbinamenti. Le carote di questo orto hanno un cartellino con una parola: al primo livello si devono abbinare le carote che fanno rima. Al secondo livello, invece, la grafia differisce, pur essendo uguale il suono; questo livello si presta anche ad esercizi di arricchimento del lessico, perché si può verificare ed eventualmente integrare la conoscenza del significato delle parole presentate. Ciò è possibile anche al terzo livello, nel quale le carote portano parole di significato opposto. Il quarto livello presenta parole più difficili da abbinare perché molto diverse nella grafia (ad es: night/bite).
Infine, la "Danza dell'Alfabeto" propone un lavoro sull'ordine alfabetico: lo schermo mostra quattro animali che battono i piedi, i loro nomi sono scritti sullo schermo e, al primo livello, le iniziali sono in ordine alfabetico (es.: Albert, Ben, Cami, David...). Al secondo livello i nomi sono in ordine sparso e, al terzo e quarto, alcuni nomi iniziano con la stessa lettera, perciò devono essere riordinati guardando le lettere successive.
Con questi quattro esercizi, la Learning Company ha, ancora una volta, prodotto un pacchetto educazionale molto valido e, soprattutto, questo programma non è semplicemente un eserciziario elettronico ma, grazie al suono e all'animazione, Reader Rabbit 2 si avvantaggia al massimo della tecnologia informatica e chi ha visto la prima versione di Reader Rabbit con la sua grafica gradevole, ma certo non eccezionale, sarà piacevolmente sorpreso della qualità straordinaria di questa nuova release. Questo nuovo programma è infatti veramente pregevole in confronto a quanto si vide in altri pacchetti educazionali. Ogni sezione di Wordville è popolata da creature adorabili e arricchita da effetti visivi interessanti; nella "Miniera delle Parole" luci tremolanti illuminano il cristallo che è stato selezionato, nel "Laghetto delle Vocali" simpatici pesciolini fanno smorfie nel secchiello di Reader Rabbit. Se il nostro eroico coniglietto cattura il pesce sbagliato, questo lo guarda con fiero cipiglio prima di balzare di nuovo in acqua. Nella parte chiamata "Abbina i pezzi" crescono carotone arancioni, grosse almeno quanto le tartarughe che le estraggono dal terreno e che ansimano sotto il peso di questi ortaggi. Infine, la "Danza dell'Alfabeto" presenta parecchi personaggi che battono i piedi e le mani a tempo di musica. In VGA, le immagini del gioco sembrano balzare fuori dallo schermo per la ricchezza e la vivacità dei colori e la profondità aggiunta alle immagini le rende tridimensionali. Un suono eccellente accompagna la grafica; diversi temi musicali si abbinano al gioco con la stessa vivacità delle immagini e i bambini apprezzeranno le sette diverse canzoni suonate durante la Danza dell'Alfabeto. Per gustare al massimo la musica serve una scheda musicale ed è innegabile l'importanza dell'ascolto di buona musica da parte dei piccoli studenti, ai quali le piacevoli armonie eviteranno la noia della ripetizione frequente del gioco. L'effetto che si ottiene con Reader Rabbit 2 è l'esperienza d'imparare in modo stupefacente per l'occhio e per l'orecchio come quando si gioca con il più accattivante dei videogames. ❐

COMPUTER + STUDENTE = CORSI AVANZATI

Infinitamente pazienti e docili, i computer hanno prodotto più benefici agli insegnanti e agli studenti che qualsiasi altro prodotto o strategia.

HOWARD MILLMAN

Al contrario delle solite manie innovative nel campo dell'educazione, che si sviluppano per poi essere presto abbandonate, l'uso del computer, corredato da appositi programmi applicativi educazionali, aiuta ragazzi e adulti a imparare più velocemente e divertendosi, riduce l'analfabetismo e stimola la creatività, come rilevano studi effettuati da IBM. I programmi d'apprendimento sono mascherati da un software d'intrattenimento che minimizza la noia così spesso collegata al verbo "imparare". Associando l'uccisione di un mostro alla coniugazione di un verbo o l'invasione dello spazio alla risoluzione dei problemi di aritmetica, il computer crea nei ragazzi quello spirito di competizione che li mantiene concentrati sul divertimento tanto quanto sull'apprendimento. I produttori di questo software, ormai numeroso e a basso costo sul mercato, hanno capito che, per catturare l'attenzione di uno studente, occorre prima catturare il suo interesse ed ora arricchiscono i loro pacchetti con miglioramenti grafici ed effetti tali da paragonarli a dei videogame. Un prodotto di successo, da questo punto di vista, è "WHAT'S MY ANGLE" (la mia angolazione), che sfrutta suoni, colori e movimenti per insegnare la geometria attraverso la risoluzione di problemi presentati dai suoi due simpatici protagonisti.
Una notevole caratteristica offerta da questo prodotto permette, sfruttando il gioco del golf, di sviluppare e capire la misurazione degli angoli.
Oggetti lampeggianti ed effetti sonori, al posto dei soliti e noiosi "GIUSTO" o "SBAGLIATO" sottolineano le risposte esatte degli studenti ai quesiti, spesso animati, di questo prodotto.
I distributori di questo tipo di software si accordano con gli editori di testi per creare materiale supplementare per un intero corso. Gli argomenti sono trattati gradualmente, dai più semplici ai più complessi e i programmi, sempre pazienti e senza esprimere giudizi soggettivi, riportano i progressi dello studente e lo aiutano laddove si trova in difficoltà. Dal momento che i costi dell'hardware e del software sono sempre più bassi, una scuola può offrire questa opportunità ai propri studenti senza affrontare grossi sacrifici economici (installando una rete di PC con un solo file server di grossa capacità e dei computer a basso costo che ipoteticamente possono disporre anche di un solo floppy disk). Il vantaggio è quello d'installare il prodotto una sola volta, fare un solo setup iniziale uguale per tutti e controllare centralmente i risultati ottenuti dagli studenti. Il futuro è tutto da scoprire: le tecnologie del domani vi faranno diventare studenti migliori, se ancora andate a scuola, e può essere che vi invoglieranno a ritornarci se ormai la vostra età studentesca è passata. ❐

A CURA DI CLAUDIO GRASSI

CHITARRA ROCK, ANIMA BLUES

Per gli amanti della musica con la "M" maiuscola ecco uno dei più apprezzati musicisti del panorama musicale internazionale: si tratta di Gary Moore, chitarrista molto dotato e di gran classe che, con un superbo videotape registrato dal vivo, ci fa rivivere l'esperienza visiva (oltre che sonora) del precedente album STILL I GOT THE BLUES. Si tratta delle riprese effettuate in contemporanea all'incisione del disco suddetto che si sono concluse in questo concerto ripreso e riproposto interamente con qualche intervista che si inframmezza allo svolgimento dello spettacolo. Il titolo del "tape" è classico per il genere: AN EVENING OF THE BLUES WITH GARY MOORE AND THE MIDNIGHT BLUES BAND e, con un titolo simile, non ci si può aspettare altro che una buona dose di sanguigno blues elettrico. Ritroviamo insieme a Gary sul palco Albert King e Albert Collins impegnati in duetti con un Gary in forma smagliante e mai stato così ricco di feeling che regala novanta minuti di emozioni che fanno, del video e del disco, uno dei capolavori del blues bianco, insieme al primo indimenticabile album dei Blues Brothers e a non pochi altri gioielli, più o meno conosciuti, che hanno visto la luce in tempi vicini e lontani come TEN YEARS LIVE dei Nighthawks, REUNION CONCERT della Siegel Schwall Band, JUST ONE NIGHT di Eric Clapton, LIVE STOCK di Roy Buchanan, FM LIVE della Climax Blues Band, REUNION IN CENTRAL PARK dei Blues Project, ecc.

Musica Flash

Delle 19 canzoni contenute nell'album 17 sono entrate nei Top 20 inglesi: non male come presentazione! Si tratta della raccolta THE COMPLETE SINGLES COLLECTION dei Pet Shop Boys, grazie alla quale viene offerta la possibilità di riascoltare canzoni che da un decennio riscuotono successo in discoteca. Il genere è logicamente "disco" e tuttavia sa distinguersi da analoghi prodotti di consumo per la raffinatezza e la cura della confezione musicale. I due ragazzi inglesi, che sanno essere protagonisti in discoteca, hanno il pregio di saper confezionare canzoni che si ascoltano con piacere anche seduti in poltrona.

L'album s'intitola FIGLIO PERFETTO, è il secondo di Rosario Di Bella, autore anche di parole e musica. Su una base musicale costituita da ritmi evocanti un ambiente notturno, riesce a comunicare un disagio esistenziale, la malinconia sopportata per le cose quotidiane, delle quali troppo spesso sfugge il significato, la ricerca di qualcosa di indefinibile che talvolta sembra trovare una momentanea risposta solo nell'amore. Credo che ne risentiremo parlare ancora.

Musica Flash

A distanza di due anni da Giubbe Rosse, doppio album dal vivo, ecco ripresentarsi sulla scena musicale Franco Battiato che, con il nuovo disco dal titolo COME UN CAMMELLO IN UNA GRONDAIA, sembra aver ormai imboccato la strada della musica "colta". Gli interessi musicali di questo originalissimo cantante compositore sono sempre stati orientati verso una ricerca ed una sperimentazione musicale che, credo, non trovi analogie nel mondo discografico italiano. Lo testimoniano GENESIS l'opera presentata al Regio di Parma nel 1987 e GILGAMESH prevista per il giugno 1992, alla quale si sta dedicando ormai da quattro anni. Lo abbiamo anche visto impegnato nella creazione di un'etichetta musicale nel 1988, distribuita dalla EMI, che pubblica diversi titoli di musica definita "di frontiera" vale a dire un incrocio tra la musica classica, la canzone moderna e la canzone popolare. A dimostrazione di queste tendenze c'è oggi questo album contenente quattro composizioni leaderistiche di autori classici e quattro canzoni dello stesso stile, ma frutto della vena creativa di questo singolare compositore.

"One, two, three, four!" è l'invariabile attacco del rock "primitivo" dei Ramones che da anni ripropongono lo stesso tipo di musica, basato su pochissimi accordi, scandito dal ritmo privo di sfumature della batteria, urlato più che cantato. Anche in quest'ultimo album non si smentiscono, parlo di LOCO LIVE registrato dal vivo a Barcellona: una trentina di canzoni monocordi nella forma, ma coinvolgenti nell'energia che diffondono. Sfido chiunque a rimanere fermo in poltrona ad ascoltarle!

Cosa si può aggiungere ancora a tutto quello che è stato detto a proposito dei Queen, dopo la scomparsa di Freddie Mercury? Non molto credo, comunque è certo che l'uscita di scena del cantante solista rappresenta la fine dei Queen e con essi di un frammento della storia della musica rock. La comparsa sul mercato discografico di GREATEST HITS II sembra rappresentare il commiato di questo gruppo. Questa raccolta presenta i pezzi più significativi prodotti nell'ultimo decennio e l'ascolto ci offre l'occasione per apprezzare ancora una volta le doti interpretative di Freddie Mercury e la tecnica di produzione musicale che ha caratterizzato i Queen.

Il Maurizio Costanzo Show è stato il trampolino di lancio che gli ha permesso di farsi conoscere al grande pubblico. Il genere è "demenziale" o "ironico" o "comico"... vedete un po' voi. Il primo album è stato un buon successo discografico ed ora con "MARCO CARENA 2 - IL RITORNO" eccolo di nuovo sulla scena per continuare quel discorso, più cabarettistico che musicale, che lo ha portato alla ribalta. Per gli amanti del genere il divertimento continua...

La confezione è assai curiosa: si tratta di un cofanetto a forma di salvadanaio contenente due CD; ai meno giovani amanti della musica rock certamente ricorderà un'epoca: si tratta infatti della riedizione dei primi due album del BANCO DEL MUTUO SOCCORSO. La novità sta nella scoperta o riscoperta di questo gruppo, protagonista di un'epoca musicale che non si direbbe tanto lontana allorché si ascoltano questi due dischi. Il merito va attribuito alla validità delle composizioni ma anche all'opera ingegneristica compiuta: riregistrare i pezzi originali con tecnica digitale, reinterpretarli con nuovi arrangiamenti secondo il gusto attuale rispettandone però il significato originario: il titolo è DA QUI MESSERE SI DOMINA LA VALLE.

Un altro pezzo di storia della musica rock? Misurandone la lunghezza temporale fanno quattro ore e mezzo di musica, il tutto contenuto in quattro CD racchiusi in un'elegante cofanetto assieme ad un libro illustrato con la storia di questo gruppo: i King Crimson. Robert Fripp ha curato personalmente questa raccolta inserendovi i brani più rappresentativi dei dieci album incisi nel corso della loro carriera, durata dal 1969 al 1984, più alcuni pezzi inediti registrati in concerto intitolando l'opera THE ESSENTIAL KING CRIMSON-FRAME BY FRAME.

Videotape

Tra le novità offerte dal mercato dell'home video spiccano le proposte della RCA-COLUMBIA PICTURES: alcuni titoli sono stati grossi successi cinematografici nella passata stagione, è il caso di SENTI CHI PARLA 2, nel quale continuano le fortunate vicende di Mickey, il simpatico bimbo che, con la voce di Paolo Villaggio, ci presenta il mondo degli adulti attraverso lo sguardo candido ed ingenuo di un bambino. Ora è alle prese con una sorellina un po' più smaliziata...

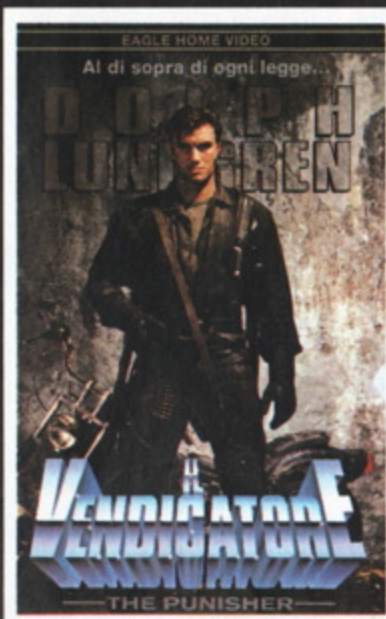
CARTOLINE DALL'INFERNO è stato tratto dall'autobiografia di Carrie Fisher, l'interprete della famosa principessa di Guerre Stellari, che nella vita reale ha saputo uscire dal tunnel della droga. E' incentrato sul suo difficile, ma per certi versi meraviglioso, rapporto con la madre ex diva che non sa rassegnarsi a vivere in un altro tunnel, quello della vecchiaia. La regia di Mike Nichols ed il cast che comprende Meryl Streep, Shirley Mac Laine, Dennis Quaid, bastano da soli per consigliarne la visione.

ROBOCOP 2 è un altro fortunato seguito nel quale ritorna a trionfare la giustizia grazie alle imprese del poliziotto cyborg, vale a dire metà uomo e metà robot. La crudezza e l'impatto drammatico che avevano caratterizzato molte scene del primo episodio, lasciano ora il posto a situazioni più attinenti al genere poliziesco.

Videotape

AVALON è stato un film acclamato dalla critica americana che narra l'epopea di una famiglia emigrata dalla Russia negli Stati Uniti e la sua ascesa sociale fino alla ricchezza, secondo il modello americano del "tutto possibile". La regia è di Barry Levinson, diventato famoso grazie a Rain Man e Good Morning Vietnam.

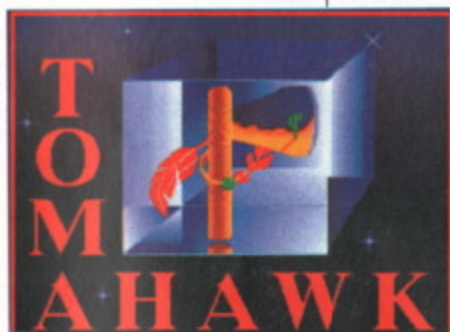
IL MISTERO VON BULOW ha valso l'Oscar 1990 di miglior attore protagonista a Jeremy Irons che, in questa commedia drammatica con toni di suspense, è affiancato da Glenn Close. L'accusa di tentato uxoricidio e il dubbio sulla natura dell'indiziato sono i temi dai quali si sviluppa l'emozionante vicenda.

La EAGLE HOME VIDEO ci segnala due titoli commercializzati nel mese di gennaio: IL VENDICATORE, tratto dalla fortunata serie di cartoons della Marvel è un film assai coinvolgente nella trama, anche se verte sulla già ampiamente sfruttata storia del giustiziere solitario. La crudezza e la violenza che lo pervadono sono mitigate dallo stile fumettistico e dal taglio veloce che il regista ha saputo conferire alla trama. MERCANTI DI GUERRA è un emozionante film sull'amicizia che lega due soldati, la storia di un uomo solo disposto a tutto per salvare la vita di un amico prigioniero in Libano.

Tra i cartoni della Marvel Comics segnaliamo un'avventura di SUB-MARINER dal titolo "Non tutto il mio potere mi può salvare" e la prossima uscita di un nuovo episodio di CAPITAN AMERICA dal titolo "Il ritorno di Capitan America"

Nuovi Prodotti dalla CTO

MICHELE BARBIERI

Al termine del 1991 si è svolto, nella pittoresca cornice di Villa Zarri di Zola Predosa, un'interessantissima presentazione organizzata dalla C.T.O. - ditta fra le più importanti nel campo della distribuzione di software in Italia - atta a

Once Upon a Time

mostrare gli ultimi prodotti realizzati da software house di fama mondiale tra cui Electronic Arts, Coktel Vision e Infogrames. Il meeting, a cui erano presenti le maggiori testate giornalistiche specializzate, ha confermato ancora una volta quella che si sta delineando come la linea di tendenza assunta dalle software house di tutto il mondo: il PC, superando l'agguerrita concorrenza di Amiga e ST, è ormai diventata la macchina da gioco numero uno (sempre, ben inteso, che sia corredato da VGA e scheda sonora). In secondo luogo, sta crescendo vertiginosamente il mercato dei CD-ROM, che si propongono, almeno sul mercato statunitense, come la periferica in voga in questi ultimi mesi.
Ma passiamo alla rassegna offerta dalla CTO e vediamo le novità che le citate società produttrici metteranno a disposizione durante questo 1992....

Dal fornitore di uno dei giochi più originali, Sim City, arrivano tre interessanti giochi:

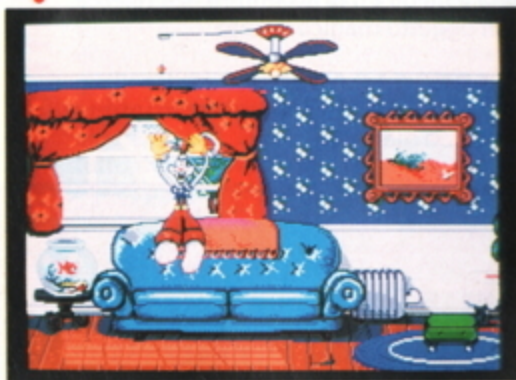
☞ **ETERNAM**: un gioco di avventura ricco di suspense ambientato in un arcipelago di isole nelle quali sembra che il tempo si sia fermato agli egizi o, in altri casi, sia

trascorso più velocemente offrendo una civiltà molto più evoluta. Lo scopo è di ostacolare un maligno che vuole impossessarsi dell'arcipelago e non sembra preoccupato della vostra presenza. La grafica 3D e gli effetti sonori rendono coinvolgente quest'avventuroso gioco.

☞ **NAPOLEONE I L'IMPERATORE**: il quarto gioco di guerra della Koei è l'unico che tratta la famosa impresa di Napoleone. Il giocatore è invitato a partecipare ai più famosi conflitti cercando di cambiare il corso della storia e aiutando l'Imperatore a realizzare il suo sogno: l'impero.

☞ **ADVANTAGE TENNIS**: nuova versione del gioco più diffuso sui computer che ha subito notevoli aggiornamenti rispetto alle prime semplici realizzazioni. Possono giocare 1 o 2 giocatori e possono essere modificati molti parametri tra cui anche il tipo di terreno di gioco. Ogni tiro può essere controllato nella forza e nell'angolazione e rivisto al replay; questa nuova versione di tennis è davvero evoluta e rende molto reale il gioco.

Dal creatore dei personaggi di "Cartoonia" non ci si può che aspettare dei fantastici giochi educativi nei quali gli attori principali sono i simpatici eroi di Disney. Una particolarità comune a questi giochi è la fantastica innovazione del SOUND SOURCE che può essere considerata la novità dell'anno consiste in un rivoluzionario accessorio installabile esternamente al computer (sul connettore della porta parallela) che, gestito dai programmi per esso sviluppati, offre una riproduzione in alta fedeltà di rumori, effetti sonori, musicali e vocali. All'aspetto si presenta come un piccolo citofono ma si rivela un eccezionale sostituto delle schede musicali e non richiede smontaggi del computer nè installazioni. Il suo collegamento alla porta parallela non interferisce con le operazioni di stampa. Progettata dalla Electronic Speech Systems (ESS), la Disney Software ne ha ottenuto l'esclusiva al fine di proporlo su tutta la gamma dei suoi prodotti per scuole e bambini che sono:

☞ **HARE RAISING HAVOC**: Roger Rabbit ha perso di vista Baby Norman; riuscirà a trovarlo prima che torni Mommy? Aiutate questo coniglio pazzerello a risolvere il suo problema.

☞ **DUCK TALES**: Paperon De' Paperoni poteva essere impegnato solo in una estenuante caccia al tesoro immersa in esotici paesaggi ed eccitanti pericoli.

☞ **ARACHNOPHOBIA**: un gioco che i deboli di cuore e quelli che temono i ragni devono evitare; si caccia un pericoloso ragno del Sud America che semina morte e terrore con il Sound Source che lo rende molto realistico e di sicuro effetto.

☞ **DICK TRACY**: nei panni del famoso investigatore dovete far pulizia dei criminali, eseguendo arresti e interrogatori per scoprire i più pericolosi malviventi.

☞ **ANIMATION STUDIO**: quante volte vi sarebbe piaciuto poter creare una storia a fumetti con i bellissimi personaggi di Walt Disney? Ora potrete mostrare la vostra abilità con questo prodotto di grafica e animazione, corredato con personaggi ed effetti sonori per creare divertenti cartoni animati.

☞ **MICKEY'S CROSSWORD PUZZLE MAKER**: un divertente gioco in compagnia di Topolino per bambini da 5 a 8 anni che potranno anche personalizzare e costruire, in diverse lingue, nuovi cruciverba.

Per i più piccini (tra i 2 e i 5 anni) la Disney ha creato la serie pre-scuola:

☞ **GOOFY'S RAILWAY EXPRESS**: un divertente gioco di disegno e pittura condotto da Pippo, il simpatico compagno di avventure di Topolino.

☞ **DONALD'S ALPHABET CHASE**: i bambini devono aiutare Paperino nel catturare le 26 lettere dell'alfabeto che sono scappate dalla scatola e che ora si nascondono per casa.

☞ **MICKEY'S RUNAWAY ZOO**: Pippo ha lasciato aperto il cancello del recinto delle papere che sono così scappate. Aiutiamo Topolino e Pippo a riportare a casa questi simpatici animaletti.

☞ **MICKEY'S ABC'S**: insegna in compagnia di TOPOLINO le lettere e le parole.

☞ **MICKEY'S COLORS & SHAPES**: insegna a usare i colori e le forme sotto la guida di Topolino.

☞ **MICKEY'S 123'S**: Topolino chiede aiuto ai bambini per preparare la festa di compleanno ad uno dei suoi amici.

Sotto il marchio Tomahawk troviamo nuovi giochi molto curati nella grafica e negli effetti speciali.

☞ **FASCINATION**: è un gioco per adulti che fa seguito a Emanuelle e Geisha. E' un'avventura ricca di sorprese e pericoli, vissuta nei panni di Doralice, un'eroina molto raffinata e seducente che deve risolvere uno strano mistero.

☞ **A.G.E.**: rivolto agli amanti delle avventure del futuro ed esploratori di nuove galassie, prende spunto da Empire Galactique del 1984 con una gestione della grafica 3D che offre una sensazione di "quarta dimensione". Le scene sono grandiose e sconvolgenti, i personaggi indimenticabili ed il sistema di dialogo sofisticato; viene fornito anche su CD-ROM.

☞ **GOBBLINGS**: divertente gioco di avventura contornato da un po' di umorismo. La storia tratta di tre folletti, un guerriero, un mago e un tecnico che devono andare alla ricerca di uno stregone che è l'unico in grado di guarire il loro re.

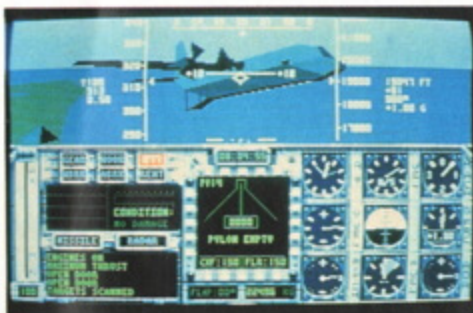
"Once upon a Time é una serie destinata ai più piccini e dedicata alle favole dove il bambino vive la storia del suo eroe, modificandola a suo piacimento, sfogando la sua creatività"

☞ **CAPPUCCETTO ROSSO**: immersi nello scenario dell'intramontabile storia che tutti conosciamo, il bambino può impersonare la parte di Cappuccetto Rosso o quella del Lupo con la quale affrontare ostacoli e sorprese.

☞ **BABA YAGA**: ispirato a una favola russa è un gioco di avventura alla ricerca di un oggetto magico rubato.

☞ **ABRACADABRA**: simile al precedente gioco è ambientato in un paese con maghi e folletti.

In una così vasta presentazione non poteva non comparire la Electronics Arts conosciuta da tutti per prodotti come PGA GOLF, DELUXE PAINT ANIMATION e molti altri.

☞ **BIRDS OF PREY (Uccelli predatori)**: è il simulatore di volo più realistico creato per home computer a tutt'oggi. Il giocatore può scegliere tra 40 velivoli partendo dal Mig-29, di costruzione sovietica, per passare al Saab ed ai Tornado europei, arrivando fino all'ultima potenza aerea di costruzione

americana come Rockwell B1 e F117/A. Ogni velivolo è stato scrupolosamente realizzato in modo da rappresentare il più fedelmente possibile le dinamiche del volo, le prestazioni e i dettagli grafici. Si può scegliere tra 12 missioni diverse, ambientate in uno scenario immaginario ma altamente realistico, svincolato da qualsiasi riferimento politico.

☞ **POWERMONGER: THE WORLD WAR I EDITION**: continuazione delle avventure della prima versione, notevolmente migliorato per la grafica e la giocabilità. La storia è ambientata durante la prima guerra mondiale e lo scopo è di varcare i confini con le proprie truppe e conquistare un immenso impero. Il territorio è generato mediante grafica vettoriale 3D e reso realistico al punto di essere costituito da colline, alberi, strade, laghi e cascate animate, tutto rigidamente legato allo scorrere delle stagioni. Ogni particolare può essere ingrandito a piacimento e ruotato per osservarlo meglio.

☞ **POWERMONGER. THE POWER: THE GLORY**: con le stupende caratteristiche grafiche del precedente gioco, il giocatore agisce in qualità di capo di una tribù che si sta spostando e che arriva in un territorio non segnato sulle carte geografiche. Ci sono 200 territori da conquistare prima di avere il dominio del mondo e, inoltre, permette a due o più giocatori di competere tra loro via modem.

☞ **STAR TREK: THE 25TH ANNIVERSARY**: sono trascorsi 25 anni dalla presentazione del primo episodio di questa serie che ha raggiunto una popolarità grandissima e non poteva mancare una nuova versione di gioco anche sui computer che unisce un

realistico volo spaziale 3D ad una grande varietà di avventure di ruolo per creare un avvincente gioco sull'esplorazione delle galassie.

☞ **POPOLOUS II: TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS**: si tratta della continuazione del gioco più venduto nel mondo, ambientato nella Grecia antica dove il giocatore si deve misurare in battaglie contro Giove e contro 32 delle sue più potenti divinità.

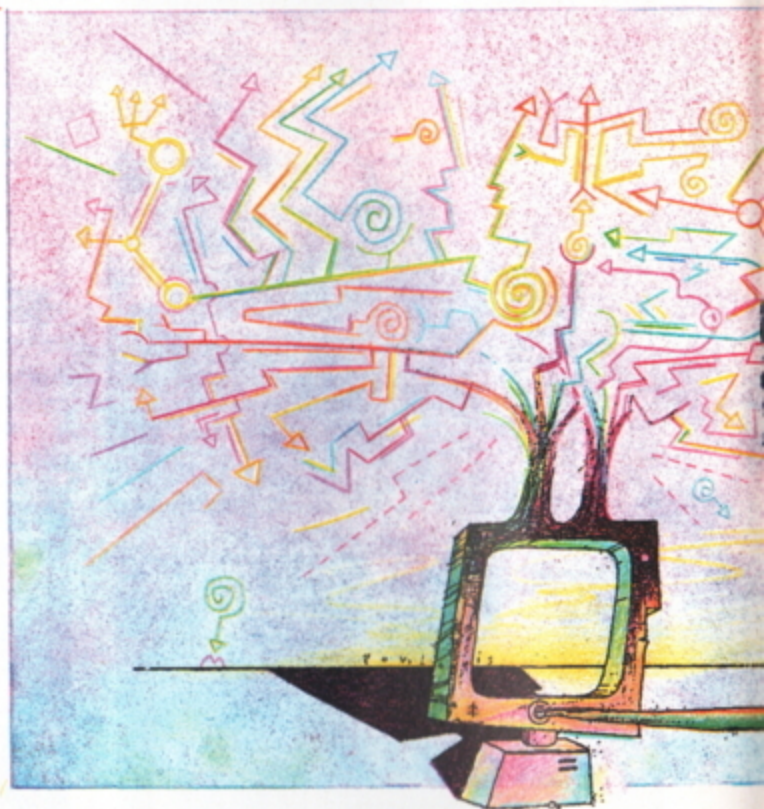
I COMPUTER POTENTI QUANTO IL CERVELLO

Sembra un'invenzione ma invece sarà presto realtà; diamo un'occhiata ad una nuova scienza interessantissima e ad alcune sorprendenti applicazioni.

KEVIN E. MARTIN

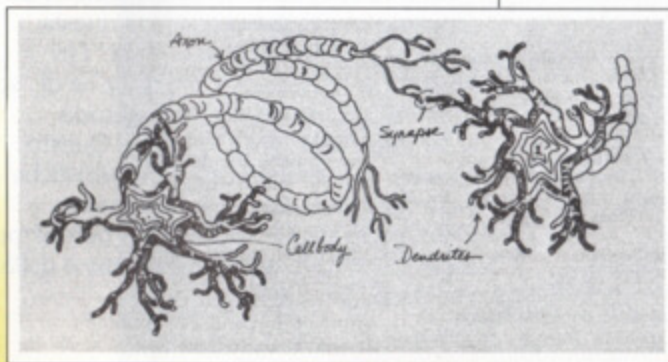
Immaginate un computer che può rispondere al telefono e che sia in grado anche di riconoscere la voce dell'interlocutore; potrebbe parlare con i vostri amici mentre siete sotto la doccia o dire ai creditori che non siete in città. Dovrebbe essere un computer così complesso e potente che sarebbe sicuramente più simile ad un essere umano che non a un computer tradizionale.
Sembrerebbe impossibile, ma forse non lo è del tutto. Scienziati che lavorano nel campo del "neural computing" stanno realizzando questo sogno: un computer intelligente. Per progettare il loro computer utilizzano come modello il cervello umano che, a tutt'oggi, è ancora il computer più sofisticato che si conosca.
In queste pagine vedremo come gli scienziati più esperti in questa tecnologia utilizzano le informazioni sul cervello per realizzare computer sempre più potenti e come ognuno di questi computer imiti il cervello in modo differente. Infine faremo un viaggio in un futuro non troppo lontano per vedere come queste nuove ricerche offrono nuove possibilità alla tecnologia attuale.

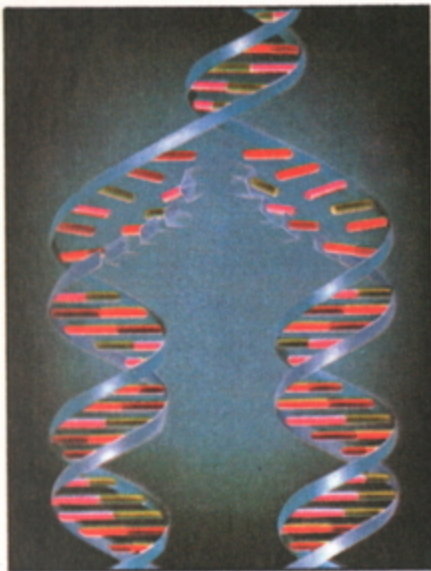
STUDIANDO IL CERVELLO

Per comprendere le potenzialità del "neural computing" è necessario studiare il computer portatile più potente che esiste: il cervello. Esso è costituito da tantissime piccole cellule chiamate "neuroni" che sono collegate tra di loro in una rete molto complessa. Un cervello umano è formato approssimativamente da 100 milioni di neuroni e, ognuno di questi, possiede circa 10.000 collegamenti con altrettante cellule dello stesso tipo. Questo significa che un cervello ha circa un milione di miliardi di interconnessioni.
Inutile dire che è estremamente difficile creare una macchina funzionante che riproduca esattamente il cervello e, nonostante che nel campo della ricerca si cresca molto velocemente, solo adesso si iniziano a costruire computer che si avvicinano alla complessità del cervello.
I neuroni sono comunque più lenti rispetto ai moderni chip che arrivano ad essere fino a 100.000 volte più veloci. Questo potrebbe far credere che un computer sia in grado di pensare molto più velocemente del cervello ma la realtà è diversa: i computer risolvono i problemi più lentamente. Si conosce molto su come funzionano i neuroni singolarmente ma solo ora si incomincia ad avere qualche conoscenza su come sono interconnessi. Ma come fa il cervello ad imparare e come fa ad adattarsi a qualsiasi situazione?

UMANO?

Nel 1949 Donald O. Hebb procurò una possibile risposta con la sua rivoluzionaria teoria per cui quando una cellula è vicino ad un'altra trasmettendo un segnale non solo provoca l'eccitazione della cellula vicina ma provoca anche un cambiamento della stessa o addirittura di tutte due e ciò rende il collegamento tra le due cellule più efficiente.
Utilizzando quanto è stato appreso sui neuroni gli scienziati hanno costruito dei computer che lavorano in modo simile al cervello: i "neural networks".
L'obiettivo di questi scienziati consiste nel rendere i neural networks sempre più articolati fino a raggiungere la complessità del cervello. Anche se questo accade da circa quarant'anni solo adesso si inizia ad intravedere qualche utilizzo pratico di queste macchine. Questo ritardo è dovuto ad un libro del 1969, "Perceptrons", che mostrava come un neural network chiamato "linear perceptron", poteva imparare solo un numero limitato di cose. Molti ricercatori pensarono che quindi queste macchine fossero limitate e decisero che l'intelligenza nei computer andava ricercata da altre parti. All'epoca del libro era già in corso un dibattito sulla decisione di spingere la ricerca verso i neural network o i symbolic programming, che fanno parte di un'altra branca dell'intelligenza artificiale. Dopo la pubblicazione del libro i neural network furono tralasciati a favore dei symbolic programming. Come risultato abbiamo avuto la realizzazione di parecchi programmi (sistemi esperti) che sono stati sviluppati negli ultimi vent'anni con i symbolic programming anche se dal 1982 il neural computing è stato rivalutato ed è tornato oggetto di nuove ricerche.

COMPORTAMENTO MODELLO

Diamo un'occhiata ai tre tipi di neural computing esistenti: associative memory, optimization e self-organization.
Ognuno di questi evidenzia delle caratteristiche del cervello e i modelli più potenti riescono a combinare insieme i tre tipi di comportamento in modo da poter affrontare diverse situazioni.
I neural network di tipo "associative memory" sono in grado di associare due o più modelli. Un esempio di associative memory è la possibilità di riconoscere la calligrafia o di associare il nome di una persona alla sua fotografia: questa è una delle funzioni più comuni del cervello ed è importante per poter costruire una macchina che gli somigli.
I neural network di tipo "optimization" offrono invece delle tecniche eleganti per risolvere problemi anche complessi. Per

COME LAVORA IL CERVELLO

Il cervello riesce a lavorare magicamente semplicemente con piccole modificazioni chimiche nelle cellule che consentono di inviare segnali elettrici tra di esse.
Ogni cellula nervosa (neurone) è divisa in tre parti: i dendriti, il corpo e l'assone. I dendriti sono vicino al corpo della cellula e servono per raccogliere i segnali provenienti da quelle vicine e inviarli al nucleo; questi segnali vengono immagazzinati e, quando raggiungono una certa soglia, il corpo invia un segnale lungo l'assone. La cellula comunica in questo modo con i dendriti della cellula vicina ovvero con impulsi di tipo chimico; quando il segnale è ricevuto dai dendriti si crea un potenziale elettrico tra i corpi delle due cellule ed è questo potenziale elettrico che viene inviato lungo l'assone fino ai dendriti di un'altra cellula. Il potenziale elettrico viene trasferito da un neurone all'altro per mezzo delle sinapsi che rappresentano le connessioni tra due neuroni.

esempio si può considerare un venditore che deve organizzare le sue visite dai clienti in dieci città diverse. Ci sono 3.628.800 possibilità diverse di percorsi tra queste città e il venditore deve trovare quello ottimale che gli consenta di fermarsi il più possibile in ogni città. Il cervello umano può riuscire a trovare un'ottima soluzione se il numero delle città è basso ma se le città iniziano ad essere 30, 100 o 1000? Un neural network di tipo "optimization" potrebbe risolvere il problema in pochissimo tempo mentre un computer di tipo tradizionale dovrebbe lavorarci molto di più.
Il terzo tipo di neural network è quello di tipo "self-working"; questo tipo di macchina è stata studiata per lavorare in situazioni diversificate e per adattarsi ad eventuali imprevisti. Quale tra queste tecniche è la più popolare oggi? Un insieme di "associative memory" e di "self-organizing", che utilizza un metodo chiamato "back propagation". Questo sistema può analizzare le caratteristiche della situazione in atto e può essere utilizzato in molte applicazioni perché può essere istruito a seconda del caso e della necessità.

LE APPLICAZIONI

Tutto ciò è pura teoria, ma quali sono le applicazioni pratiche e quando si inizierà a vedere qualche macchina che ragiona come il nostro cervello? Uno dei campi di riscontro è quello finanziario: le banche annotano parecchie informazioni sulle persone che hanno chiesto dei prestiti e un neural network può fornire informazioni calcolando la percentuale di rischio e posizionando il richiedente nel livello d'affidabilità corrispondente.
Nell'industria i robot hanno sostituito gli operai che lavoravano in catene di montaggio e, anche se molti lavori sono tuttora affidati a uomini, alcuni di questi potrebbero tranquillamente essere eseguiti da neural network. Ad esempio quando un pezzo esce dalla catena di montaggio una persona lo controlla per vedere se non presenta difetti. Gli attuali computer non sono in grado di fare questo lavoro ma i neural network sicuramente lo eseguirebbero alla perfezione.
I neural network non sono solo in grado di apparire intelligenti ma sono anche in grado di ascoltare e scrivere con abilità; invece di scrivere una lettera potreste dire al computer che cosa scrivere e lasciare che adempia al compito affidatogli. Il computer potrebbe addirittura correggere eventuali errori e suggerire delle alternative. I neural robot possono anche consentirci di stare al sicuro. Robot che possono vedere, sentire e parlare sarebbero in grado di eseguire lavori molto pericolosi per un essere umano. Si sta, per esempio, cercando di progettare un robot del genere per eseguire dei controlli in una centrale nucleare e addirittura per ispezionare il reattore dall'interno.
Nel campo della medicina un neural computer potrebbe monitorare e analizzare il battito cardiaco del paziente e potrebbe aiutare i medici ad intervenire con tempestività in caso di cambiamenti improvvisi dello stato del paziente.
Infine i neural network possono essere utilizzati per aiutare i portatori di handicap. Un computer in grado di riconoscere la voce può essere di molto aiuto ai non udenti mentre un computer che è in grado di leggere una lettera può aiutare un non vedente. Questo significa che i neural computer potrebbero dare nuova vita alle persone con qualsiasi tipo di invalidità. Se avete una certa predisposizione, potete iniziare a progettare il vostro neural computer, visto che molte compagnie già commercializzano alcuni sistemi che però hanno un costo molto elevato, anche se devo dire che, fortunatamente, la ricerca in questo campo non fa affidamento su di noi, ma ha uno sponsor di tutto rispetto: il governo degli Stati Uniti. Lo sviluppo di applicazioni militari è uno dei campi principali: i neural network sono in grado di riconoscere ed inseguire un bersaglio con il sonar (le ultime cronache ci hanno fatto sapere qualcosa al riguardo).
Continuando su questa strada nei prossimi 5 o 10 anni vedremo numerose altre applicazioni di questo tipo e, anche se questi primi neural network sono molto costosi, presto sarà possibile goderne i benefici nei prodotti di più largo consumo. Presto la frase "user friendly" (tanto utilizzata), avrà un significato reale e tutti potremo possedere un computer intelligente con il quale saremo veramente in grado di dialogare. ❐

INTERFACCIA MIDI, O INTERFACCIAMENTO MIDI?

L'interfaccia MIDI rappresenta la porta di accesso tra il PC e il mondo degli strumenti musicali elettronici. Vediamo cosa offre il mercato e come orientarsi nella scelta.

ANDREA LAUS

Sino ad ora ci siamo occupati della parte software del mondo della computer music applicata al PS/1 e, dal punto di vista dell'hardware, non ci siamo mai soffermati ad approfondire il tema delle interfacce MIDI, accessori indispensabili per fare musica con il computer. In questo articolo, ho deciso di fare una panoramica sulle possibilità offerte dal mercato in merito alle tipologie di queste interfacce.
Molti di voi sapranno che per il PS/1 è stata progettata una scheda apposita, denominata Audio/MIDI, che permette l'interfacciamento del computer al mondo MIDI; in realtà abbiamo visto, nelle puntate precedenti che, poichè tale scheda non sempre è compatibile con lo standard precedentemente adottato da diversi costruttori, non è possibile utilizzarla per lavorare con tutti i programmi disponibili, limitandola al software che la supporta. Chi ha quindi l'esigenza di utilizzare il PC per fare musica, deve necessariamente prendere in considerazione altre soluzioni che offrono il vantaggio di poter utilizzare la stragrande maggioranza del software; vediamo nel dettaglio le proposte che offre il mercato e come orientarsi.

UN PO' DI STORIA (In principio erat MPU 401)

Agli albori della storia del MIDI (circa 1983) tra le ditte più attive nello sviluppo dell'hardware, la Roland si distinse per aver sviluppato una interfaccia MIDI per computer, denominata MPU 401.
Si trattava di uno scatolino contenente un proprio processore, oltre ai circuiti d'interfacciamento, in grado non solo di comportarsi come una interfaccia passiva (dumb interface) ma, quando attivata con

L'interfaccia Voyetra V-4001.

L'interfaccia Voyetra V-22M

apposito comando, in grado di assumersi la gestione di un sequencer a più tracce utilizzando, da e verso il PC, un protocollo semplificato. Ciò avvantaggiava sicuramente gli sviluppatori di software che, disponendo di un processore "fuori bordo" in grado di gestire il mondo MIDI, potevano dedicare maggior attenzione alla parte più propriamente grafico-gestionale dei programmi. Un altro vantaggio, almeno presunto tale all'inizio, era la disponibilità di diversi adattori sviluppati per connettere l'MPU 401 con i vari computer allora disponibili; successivamente, sebbene siano state introdotte interfacce molto più semplici per alcuni tipi di computer, l'MPU 401 è rimasta "de facto" l'interfaccia per eccellenza dei PC IBM e compatibili. Persa la velleità di usare l'MPU 401 su altri tipi di computer (all'inizio c'era anche

una versione per il Commodore 64), la Roland ha raffinato il prodotto in versione sia per XT-AT Standard Bus che per PS/2 MicroChannel, mantenendo inalterate le specifiche originali e consentendo così la continuazione dello standard.
Il successo di tale prodotto non è stato sottovalutato da altre aziende che hanno proposto prodotti più o meno sofisticati, sempre però compatibili con lo standard base imposto da Roland, integrandolo con prestazioni superiori o diversificate, regalando sicurezza al mondo delle software house che hanno allargato ancora di più la piattaforma dei programmi disponibili.
Naturalmente alcuni sviluppatori, pur adottando la compatibilità minima MPU 401, hanno introdotto opzioni che

possono essere utilizzate solo disponendo di particolari interfacce e, per questo motivo, l'utente deve fare bene attenzione alla scelta del software e dell'interfaccia. Poichè la MPU 401 possiede al suo interno un'elettronica attiva (in grado di gestire autonomamente le informazioni MIDI), il suo costo rimane elevato rispetto ad interfacce per altri computer la cui architettura necessita solo di un semplice adattamento di livello da e verso l'esterno mentre, sino a qualche anno fa, a dominare la scena del MIDI c'era solo l'interfaccia della Roland. In seguito, alcune ditte, soprattutto americane, hanno sviluppato alcune interfacce compatibili con lo standard MPU 401 e con tutti i programmi disponibili, il cui prezzo, per alcuni modelli con prestazioni ridotte all'essenziale, era sensibilmente inferiore a quello della Roland.

LA PORTA SERIALE, COME USARLA?

Con l'affermarsi dei computer PC versione Laptop e Notebook, nei quali non c'è lo spazio fisico per inserire la scheda MPU tradizionale, alcuni costruttori si sono posti il problema di realizzare un'interfaccia MIDI da affiancare a questi nuovi prodotti, le cui dimensioni fossero adeguate alle esigenze dell'utente di PC portatili. L'ispirazione è allora venuta quando, guardando la parte posteriore di questi piccoli mostri, si sono ricordati che c'era anche la porta seriale e, a questo punto, hanno pensato bene di proporre una particolare scheda esterna al computer da collegare semplicemente all'interfaccia seriale RS232; ovviamente tale scheda va benissimo anche per i PC tradizionali e offre anche il vantaggio di un prezzo più contenuto rispetto alla MPU tradizionale. C'è però, almeno per ora, ancora un aspetto da prendere in considerazione: questo standard (ammesso che si possa parlare di uno standard perchè non siamo ancora sicuri che i pochi prodotti siano sicuramente compatibili fra di loro), essendo di recente introduzione non è ancora stato adottato dalla maggior parte delle software house e quindi sono ancora pochi i programmi supportati, anche se alcuni dei programmi più famosi del momento, fra cui Cakewalk, Band-In-A-

Box, Master Track Pro (nelle loro ultime release), sono equipaggiati con il driver per uno di questi nuovi prodotti: il MIDIator della KEY Electronics e ciò rappresenta un buon indicatore sulle tendenze delle software house. Oltre ai suddetti notissimi programmi, il manuale del MIDIator riporta l'elenco di una dozzina di programmi, disponibili in USA, che comprende sequencer, voice editor ed utility varie; inoltre, la Key, allo scopo di promuovere la diffusione del suo standard, offre agli sviluppatori di software il manuale del programmatore con i sorgenti in C dei driver per il MIDIator da includere nei programmi. E' importante sottolineare che, nonostante il PS/1 preveda l'utilizzo della scheda Audio/MIDI, è possibile scegliere di adottare un'interfaccia standard MPU 401, in modo da assicurarsi la compatibilità con tutti i programmi disponibili sul mercato e, in questo caso, è necessario dotarsi dell' Extension Box (nei modelli che sono privi di slot d'espansione), che permette l'implementazione di schede aggiuntive, oppure ricorrere direttamente al MIDIator, che consente di risparmiare i soldi per l'espansione.

MIDIzzatevi!

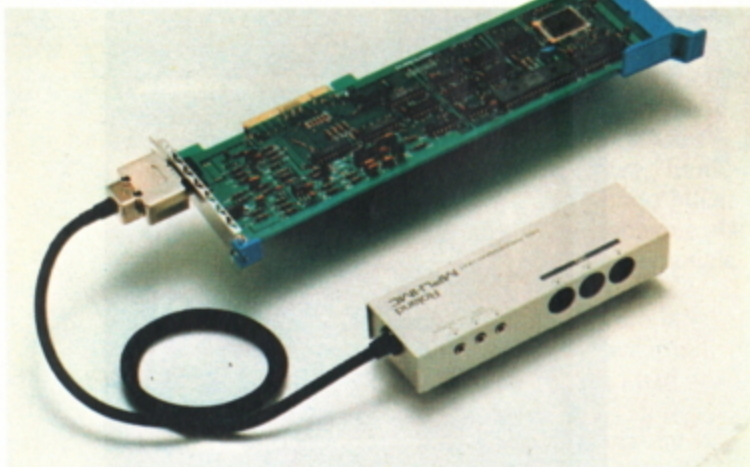
Insomma, come avete letto, le possibilità di scelta nel campo delle interfacce MIDI per PC sono davvero ampie; naturalmente non esiste una regola che dica, in assoluto, quale interfaccia vada comprata. Tutto dipende dagli usi che fate del sistema MIDI e, se siete amatori dilettanti, non andrete certo a comprare l'interfaccia che mette a disposizione 64 canali MIDI, dato che ve ne possono bastare 16. Una cosa è comunque certa: se volete avere a disposizione tutto il parco software MIDI è il caso di pensare seriamente all'acquisto di un'interfaccia MPU compatibile.

Il MIDIator, la prima interfaccia MIDI per Laptop e Notebook, da collegare alla porta seriale; qui ne vediamo l'interno.

Un'interfaccia MIDI semplice per PC ormai non costa più molto e la spesa è certamente ricompensata da tutte le meravigliose applicazioni musicali a cui tale oggetto vi permetterà di accedere.

QUALE COMPRARE?

Cominciamo da Roland alla quale si riconosce il merito di aver stabilito lo standard cosiddetto MPU-401 dal nome del primo prodotto. Oggi il 401 non è più a catalogo, ma la linea Roland propone essenzialmente due nuovi prodotti più un terzo che incorpora già la generazione sonora; non sono disponibili, nella gamma dei prodotti Roland, interfacce che consentano di indirizzare più di un fascio di 16 canali MIDI.

✍ MPU-IPC: è dedicato ai PC IBM XT/AT o compatibili ed è costituito da una card da inserire in uno degli slot di espansione, presenta una presa MIDI IN, due MIDI OUT, le prese Tape IN/OUT per il segnale di sincronismo su nastro e l'uscita audio per il metronomo.

L'interfaccia Roland MPU-IMC, espressamente studiata per il PS/2 Microchannel.

✍ MPU-IMC: presenta le stesse prestazioni della precedente ma è dedicata ai PC IBM System 2 con la nuova architettura Micro Channel.

✍ LAPC-I per PC IBM XT/AT o compatibili, equipaggiata con l'accessorio MCB-1 combina un generatore sonoro in sintesi LA con un'interfaccia MIDI.
Il generatore sonoro è equivalente a quello del modulo CM32L mentre l'interfaccia è MPU compatibile.

Roland Italy S.p.a.
Viale delle Industrie 8, 20020 Arese (MI)
Tel. 02-93581311

Addentrandoci nel mondo delle interfacce MPU compatibili troviamo diverse alternative tra cui la CMS, una casa americana il cui catalogo prolifera di proposte interessanti sia per le interfacce che per gli accessori MIDI Box, si distingue per le avanzate prestazioni delle sue interfacce e la loro modularità.

L'interfaccia CMS-401 a standard MPU; questa interfaccia, dal basso costo ha un In e un OUT e funziona con 16 canali MIDI.

✍ CSM-401: è la popolare interfaccia MIDI per IBM-PC e compatibili perfettamente a standard Roland MPU-401 ed è dotata di cavi (MIDI IN, MIDI OUT) e uscita audio metronomo. Si presenta come una scheda corta da inserire in uno slot a 8 bit del PC ed ha un prezzo molto conveniente.

✍ CSM-401-II: con questa interfaccia si rompe finalmente il muro dei 16 canali MIDI: infatti, oltre ad avere le stesse caratteristiche della precedente, possiede un MIDI IN e un MIDI OUT aggiuntivi che la portano a gestire 32 canali MIDI contemporaneamente. Ovviamente per accedere a tutti questi canali bisogna utilizzare un software che ne permetta la gestione, quale Cakewalk Professional, Prism e molti altri.

✍ CMS-444-II: questa interfaccia dispone di due MIDI IN e due MIDI OUT separati con gestione del sincronismo SMPTE tra cui il primo MIDI IN e MIDI OUT sono standard Roland MPU-401.

✍ CMS-444-EX/444-UP: è una delle più innovative della gamma CMS, dispone di 4 MIDI IN e 4 MIDI OUT e gestione del codice SMPTE per la sincronizzazione con un registratore o video esterno. La caratteristica principale è che il primo MIDI IN e OUT sono completamente compatibili Roland MPU consentendo l'uso di tutto il software standard già esistente mentre la gestione contemporanea dei 64 canali MIDI è invece affidata al potentissimo Cakewalk Professional. Per chi già possiede un'interfaccia CMS-444-II, è stato creato il kit di trasformazione CMS-444-UP che espande la suddetta interfaccia ad una vera e propria CMS-444-EX.

COMPART s.n.c
Piazza Vesuvio 11, 20144 Milano
Tel. & Fax: 02-4818246

La VOYETRA, anch'essa dagli USA, propone sia hardware che software e, anche questa ditta, ha puntato sulla diversificazione dei modelli.

✍ V-4000: è perfettamente compatibile con la MPU e presenta un MIDI IN e un MIDI OUT e l'uscita audio metronomo.

✍ V-4001: come la precedente, ma con in più le prese per la sincronizzazione di registratori a nastro Sync In/Out (solo FSK).

✍ V-4001CS: come 4001 ma con in più Sync FSK/5V clock.

✍ PC/Quadrapack: si tratta di un kit che aggiunge ai tre modelli precedenti quattro prese MIDI thru.

MIDI Music
Via Cherubini 32, 10154 Torino

MUSIC QUEST, dal Texas ci propone una gamma di quattro interfacce adatte, a seconda del modello, al principiante, all'amatore e al professionista.

✍ PC MIDI Card: è il primo gradino ed è perfettamente compatibile con l'MPU.

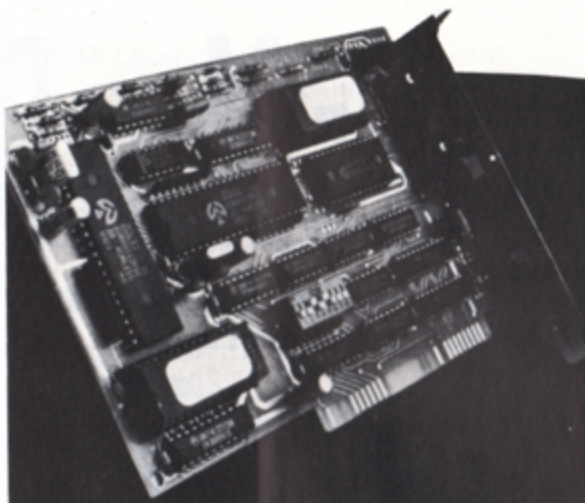
✍ MQX-16: MPU compatibile, è dotata di due porte MIDI OUT separate che consentono di indirizzare 32 canali MIDI e prese per la sincronizzazione di registratori.

✍ MQX-16S: come la precedente, con in più la caratteristica di supportare il codice SMPTE (30 frame drop/non drop).

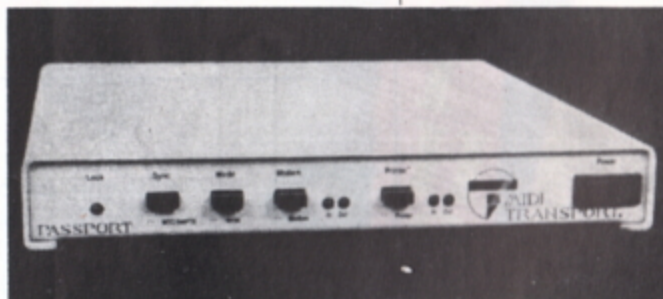
✍ MQX-32: anch'essa MPU compatibile, oltre alle prestazioni dell'MQX-16S gestisce il Midi Time Code e "cue point", facendo così la felicità degli addetti agli studi di registrazione.

Ready Informatica
Via Provinciale 67
22068 Monticello Brianza (Co)

PASSPORT, si tratta della notissima software house che ha voluto proporre anch'essa una interfaccia MIDI in chiave molto professionale ed adatta a diversi tipi di computer. Il prodotto si chiama MIDI TRANSPORT e svolge anche le funzioni di sincronizzazione da e verso il registratore a nastro in codice SMPTE e FSK. E' disponibile in due configurazioni: una è adatta per PC IBM e compatibili, Amiga e Atari ST, l'altra solo per MacIntosh, dotata di un MIDI IN e tre MIDI OUT, consente un'estrema flessibilità nella sincronizzazione.

MIDIWARE
Via Pilo Albertelli 9
00195 Roma

L'interfaccia Music Quest MQX-32M.

KEY ELECTRONICS INC., coraggiosa azienda USA che da qualche anno, andando completamente controcorrente, ha proposto un prodotto chiamato MIDIator che, innestato direttamente ad una porta seriale del PC consente di utilizzare i laptop e notebook nelle applicazioni MIDI. Ha sviluppato due modelli in grado di soddisfare diverse categorie di utenti.

Il MIDI Transport della Passport, che contiene due interfacce MIDi separate, dando la possibilità di gestire, contemporaneamente 32 canali MIDI.

✍ MS-101 MIDIator: equipaggiato con una presa MIDI IN e una MIDI OUT, l'alimentazione è fornita dalla presa seriale.

✍ MS-103 MIDIator: l'aspetto esterno è uguale a quello del prodotto precedente ma viene offerta con un cavo speciale che consente di accedere a tre diverse prese MIDI OUT controllabili separatamente con i programmi in grado di gestire fino a 48 canali MIDI.

KEY ELECTRONICS INC
7515 Chapel Ave
Fort Worth, TX 76116 USA.
Tel. (817)560-1912.

RexAnthony e Mega Dance

É DI GENNAIO L'USCITA DEL NUOVO E PRIMO CD FIRMATO REXANTHONY.

ANDREA LAUS

Ricorderete che, nel primo numero di PS/1, abbiamo parlato del mix Gas Mask che ha avuto grande risonanza e successo nelle classifiche di mezzo mondo. Questa volta, forse per inaugurare l'anno nuovo, RexAnthony ha deciso di fare ancora di più: ci stupisce con un intero album, disponibile sia in CD che in musicassetta, contenente ben 14 brani (il CD ne ha due in più, tra cui uno, il quindicesimo, contenente 60 campionamenti, dedicati ai musicisti che vogliono riutilizzare i suoni realizzati e utilizzati per Mega Dance).
Abbiamo pensato, data la portata dell'avvenimento, (Mega Dance è stato lanciato perfino in Giappone), di andare a trovare il nostro amico RexAnthony per fargli qualche domanda sul suo impegno in campo musicale.

D: *Cosa pensi, in prima persona, di Mega Dance?*

R: E un lavoro che, prima di tutto, mi ha molto divertito. Per portarlo a termine ho impiegato quasi cinque mesi, impegnandomi un paio d'ore al giorno. La scelta dei brani da inserire comunque è stata fatta sia dal pubblico, nel corso di due concerti, che dai miei amici che sono venuti in studio durante le fasi di lavoro.

D: *Come lavori con il computer?*

R: Grazie all'esperienza di mia madre, posso dire di conoscere il computer come le mie tasche. Volendo posso fare un mix 45 giri, partendo da zero, anche nel giro di quattro ore.
Come lavoro? Ho due PS/1: uno nella mia camera ed uno in studio; con il primo, oltre a studiare e giocare, butto giù delle idee con la tastiera alfanumerica o con una tastiera musicale. I riascolti li faccio con un modulo multitimbrico U-220 Roland e questo è sufficiente; il software, in questo caso, è un PC 3.3, che mi consente anche di stampare le partiture. Quando, invece, vado in studio, lavoro sul secondo PS/1, impostando quasi sempre prima le ritmiche e inserendo, in tempo reale, tutte le parti di tastiera; in questo caso lavoro con i programmi della Voyetra a 64 tracce Real-Step.
Qualche volta metto il naso nello studio di mia madre dove, praticamente, c'è solo un IBM P/70, con oltre 800 mega, dove si può partire con l'idea e arrivare al master CD pronto da stampare. Penso che, fra tre o quattro anni, ogni professionista lavorerà solo in questo modo che, davvero, rappresenta il futuro.

***D**: Come sono maturati la tua musica ed il tuo rapporto con le macchine MIDI, dal tuo ultimo disco?*

R: Ho fatto il mix GAS MASK tanto per rendere concreto quello che era ancora un hobby, ma poi il disco è entrato in classifica ed ho vissuto un momento di grande energia.
Penso che la mia musica sia in fase evolutiva, così pure il mio rapporto con gli strumenti MIDI che, grazie al computer, hanno dato la possibilità al singolo di fare musica d'insieme.

***D**: Come usi i campionatori?*

R: Siccome so suonare li uso in modo normale (non certo come quelli che si limitano a schiacciare i tasti per mandare dei loops) e li sfrutto per creare nuove timbriche, voci particolari.
Io campiono di tutto, dal canto del gallo (brano After Hours) al rumore delle ruote del treno sulle rotaie, poi lavoro di editing e gestisco tutto con il computer: prima di tutto sono un musicista e, poi, anche un...DJ.

***D**: Quali i tuoi prossimi impegni?*

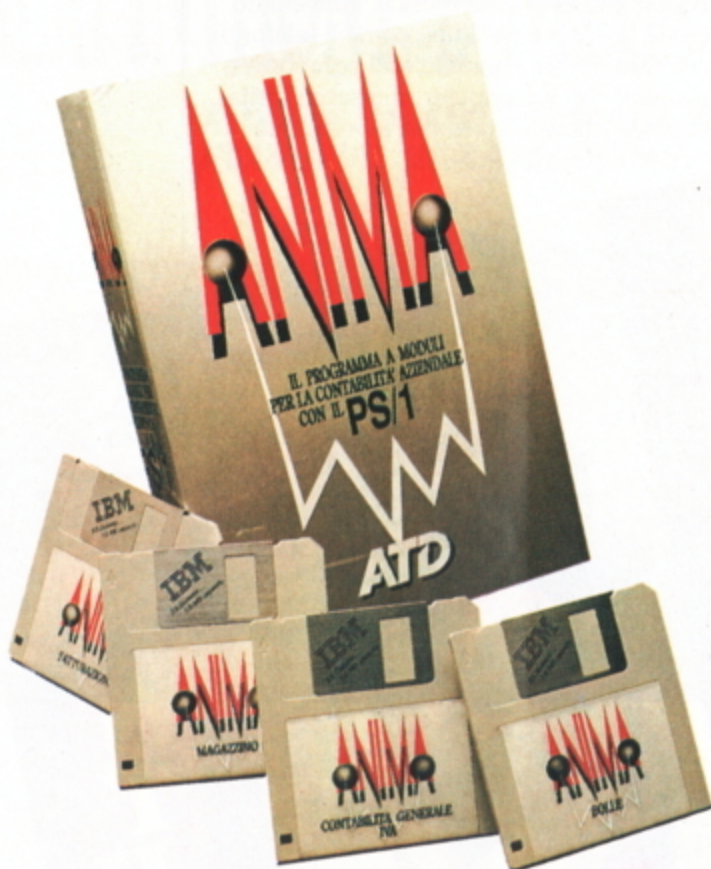
R: La produzione dovrebbe fare un paio di video che dovranno passare a MTV, la televisione che seguo con più interesse. Inoltre, a parte qualche buona trasmissione TV nazionale, il mio manager sta pensando ad un tour europeo che dovrebbe partire ad Aprile.
Sul palco saremo in cinque: io con quattro tastiere, un microfono ed un computer, due tastieristi per i tappeti, un DJ, un batterista elettronico ed una brava ballerina.

***D**: Quali consigli ti senti di dare ai lettori che vogliono iniziare a comporre con il computer?*

R: Il computer, nella musica, è diventato come la TV, come il fax, come il telefono cellulare: il mio consiglio è di comporre e suonare con il computer, ma senza fretta, che è la prima nemica dell'arte. Si può

iniziare con un PS/1 che è alla portata di tutte le tasche, con una tastiera MIDI ed un qualunque generatore di suoni multitimbrico, per riascoltare quello che è stato registrato.
L'idea di fare una canzone è davvero affascinante per tutti e poi è un modo per amare se stessi e per evitare, ad esempio, di cadere nelle sabbie mobili della droga. ❐

ANCHE IL PS/1 HA L' ANIMA

ANIMA: IL PROGRAMMA A MODULI PER LA CONTABILITÀ AZIENDALE CON IL PS/1

ANACLETO BORGHI

Quattro moduli separati, anche nell'acquisto (si possono infatti acquistare indipendente l'uno dall'altro), gestiscono la Contabilità Generale, l'IVA, lo Scadenzario Clienti/Fornitori, le Bolle, le Fatture ed il Magazzino di aziende in regime di contabilità ordinaria. L'unico requisito per l'installazione dei moduli consiste nella disponibilità del Modulo Base, che viene fornito assieme ad ogni singolo pacchetto e con esso è possibile definire tutti i codici di gestione. Il pacchetto gestionale ANIMA è multiaziendale e può quindi gestire più aziende contemporaneamente, identificate ciascuna da un codice di due caratteri alfabetici. La struttura minima hardware richiesta è quella di una memoria di elaborazione di 640Kb (RAM), una memoria di massa di 20Mb (disco fisso) e di una stampante a carrello largo per la stampa a 132 colonne; il tutto gestito dal sistema operativo MS-DOS, mentre tutti i programmi relativi all'applicazione della gestione aziendale operano in linguaggio compilato utilizzando archivi compatibili dBASE III.

Ogni singola procedura del pacchetto (identificato da una voce e relativa scelta nel menu principale) può operare separatamente o congiuntamente ad altre procedure installate con l'unico requisito della presenza del modulo base già menzionato.

La A.T.D., distributrice del prodotto in questione, per evitare copie non autorizzate del pacchetto, ha provveduto ad immettere in ogni singola procedura una protezione software, il CODICE ATTIVAZIONE.

Codice che l'utente dovrà avere cura di richiedere, tramite un modulo allegato, alla casa distributrice e che dovrà immettere nell'apposito campo previsto nella tabella CONFIGURAZIONE.

I MODULI, UNO PER UNO

❐ MODULO CONTABILITA'

E' suddiviso in tre procedure: Contabilità Generale - Chiusura - Contabilità CL/FO/SCADE.

Con la procedura di Contabilità Generale si può gestire la Contabilità Generale, la Contabilità IVA, la Contabilità Clienti e Fornitori, tutto tramite immissione di movimenti di Prima Nota.

Le Chiusure/Aperture di contabilità vengono gestite autonomamente dalla procedura che provvederà alla generazione delle scritture contabili ed alla gestione del doppio anno fiscale.

Il modulo Contabilità CL/FO/SCADE permette la gestione delle fatture Clienti/Fornitori, con la ripartizione automatica degli importi in funzione della data di scadenza con controlli sulla posizione

debitori/creditizia di clienti e fornitori.

❒ MODULO BOLLE

La procedura si integra totalmente nella Gestione Aziendale potendosi gestire autonomamente oppure utilizzata in connessione con le procedure di Fatturazione e di Magazzino.

❒ MODULO FATTURE

Anche questa procedura può essere gestita autonomamente, oppure in collegamento con la procedura di Bolle da cui può ricevere direttamente le registrazioni, con la procedura di Contabilità di Magazzino in cui genera i movimenti di vendita e con la procedura di Contabilità Generale in cui genera le prime note.

❒ MODULO MAGAZZINO

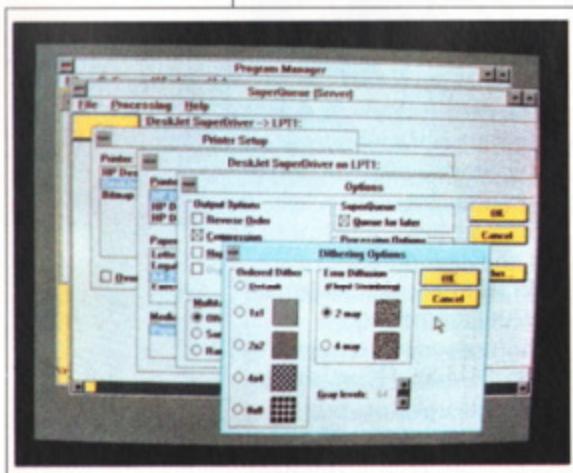
Tale modulo costituisce un pacchetto per la gestione Contabile e Fiscale del magazzino nel rispetto delle normative attualmente vigenti e permette, inoltre, un immediato controllo delle giacenze di magazzino; naturalmente è integrato con le altre procedure ANIMA.
Gestisce un massimo di 26 diversi magazzini, permettendo di raggruppare articoli in diverse classi merceologiche con la possibilità di stampe statistiche.
Ogni modulo descritto è corredato del modulo base, e dei relativi manuali in lingua italiana, il tutto racchiuso in una confezione semplice di cartone colore grigio metallizzato.
I manuali sono concepiti e realizzati in modo molto chiaro e semplice anche per un non addetto alla professione di contabile. Il software è offerto su dischetti da 3.50" e con una procedura di installazione automatica uguale per ogni singolo modulo.
L'unica accortezza è quella di indirizzare l'installazione su disco rigido con l'estensione di PS/1 per il modello relativo o PS/2 per tutti gli altri PC; tale operazione è comunque chiaramente richiesta dalla procedura durante la fase d'installazione.
La fase successiva consiste nell'inserire i dati Aziendali (partita IVA o codice fiscale) e relativi ad ogni singolo modulo installato, attivando la relativa casella di configurazione dove si può anche definire il tipo di monitor utilizzato.
I colori a video pre-impostati rendono questo gestionale ben leggibile e chiaro nelle scelte da selezionare attraverso le classiche tendine, merito anche della presenza quasi costante di un aiuto per la consultazione di svariati codici e delle funzioni dei tasti, attivabile con la digitazione del tasto funzione F4.
Il gestionale permette anche l'utilizzo del puntatore mouse (una crocetta bianca su quadratino rosso), facilitando ulteriormente la scelta delle opzioni a video.
La semplicità quindi fa da filo conduttore tra i quattro moduli che compongono il pacchetto gestionale ANIMA, destinato ovviamente anche a utilizzatori non professionisti ma che possono ottenere nell'abbinamento con IBM PS/1 un ottimo strumento di lavoro adatto alle proprie specifiche esigenze.
❒

SUPERPRINT (Zenographics)

DEREK DELA FUENTE

Quando Microsoft mise in commercio Windows 3, ci fu grande entusiasmo sia da parte della stampa che del pubblico che, dopo averlo esaminato e sottoposto a vari test, lo elesse prodotto dell'anno. Nonostante ciò, Windows 3 presenta almeno due inconvenienti: il gestore di stampe impegna il computer troppo a lungo quando si vuole stampare, inoltre la rappresentazione a video dei font lascia molto a desiderare. Fortunatamente questi problemi sono stati risolti da Superprint, della Zenographics, composto da due utilità:

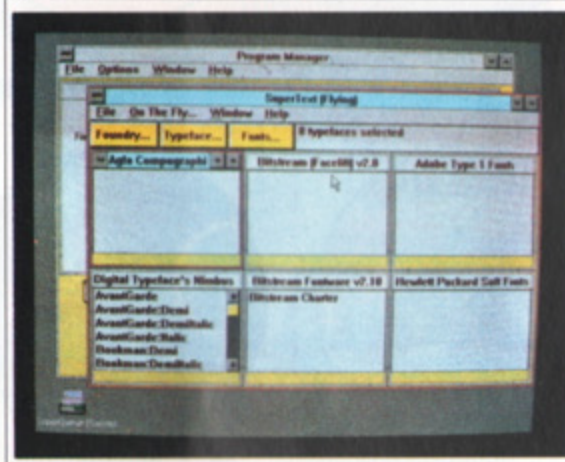
❐ SUPERTEXT, con cui si creano nuovi font a video e in stampa;
❐ SUPERQUEUE che sostituisce il gestore di stampe di Windows offrendo maggior efficienza.

Entrambi i programmi aderiscono ai noti standard di Windows con menu a cascata e aiuti a video e, dato che Superprint funziona solo in ambiente Windows, l'interfaccia utente sarà familiare a tutti i conoscitori dell'ambiente; inoltre Superprint include 35 file che consistono in altrettante rappresentazioni di caratteri (typeface), compatibili con gli standard dell'Apple laser writer plus.
Ci sono sostanzialmente due modi di produrre i font: come immagini costruite a livello di singolo pixell (l'unità minima indirizzabile a video), tecnica generalmente usata da scanner o pacchetti grafici, fatti appositamente per risolvere queste problematiche; il secondo metodo si basa su informazioni fuori linea o vettorizzate; ciò consiste in una serie di linee e curve calcolate matematicamente e che come tali possono essere scalarizzate o distorte in qualsiasi modo senza perderne la qualità e, in questo caso, la dimensione e la forma sono calcolate dal computer e quindi il risultato finale dipende dall'unità di stampa utilizzata. Il vantaggio di avere i font, sia a video che in stampa, prodotti dalla stessa fonte di informazioni, fa sì che ciò che si vede sullo schermo tende ad avvicinarsi sempre più a ciò che si ottiene a livello di stampa. Supertext può generare font a video di ogni aspetto e dimensioni di punto (entro le limitazioni di Windows) e consente d'effettuare il lavoro in due modi differenti: prima che se ne abbia bisogno, oppure lavorando in background, producendo i font dinamicamente, ogni volta che sono richiesti; quest'ultimo metodo richiede alcuni secondi, ma può essere utilizzato dall'interno di una qualsiasi applicazione.
Il motore responsabile di tutto ciò è il modulo DLL (Dinamyc Library Link) e consente d'aggiungere a Supertext altre librerie contenenti font diversi. Usato dall'interno di un'applicazione Windows, Supertext intercetta tutte le richieste di font a video e controlla che il relativo file font esista su disco e, se lo trova, tale file è passato all'applicazione, altrimenti Supertext genera il font e lo salva su un file temporaneo dopo aver informato l'applicazione della sua esistenza; alternativamente è possibile creare un carattere alla volta in memoria. Per risparmiare il tempo speso per creare caratteri che non si usano mai (es. i caratteri stranieri e quelli speciali), un particolare accorgimento permette di definire quali caratteri produrre, con quale dimensione di punto e con che risoluzione a video in termini di pixell logici per pollice.
Dopo aver creato con Supertext una serie di font riutilizzabili, questi possono essere salvati come normali font a video di

Windows e saranno automaticamente memorizzati e aggiunti all'archivio WIN.INI mentre i font di stampa, invece, sono sempre creati dinamicamente durante la fase di stampa. Superqueue, come detto prima, è l'alternativa al gestore di stampa di Windows offerta da Superprint. La principale differenza che si può notare è che il tempo necessario affinché l'applicazione ritorni all'utente è molto più breve e la velocità di stampa molto maggiore. Per esempio è stato fatta una stampa di prova (utilizzando il prodotto COREL DRAW) usando il gestore di stampe di Windows e ripetendo poi la stessa stampa con Superprint: con quest'ultimo ci sono voluti 25 secondi per riavere il controllo dell'applicazione in modo da poter continuare il lavoro, contro il minuto e 41 secondi impiegato dal gestore di stampe di Windows. La differenza tra il gestore di stampe e Superprint consiste nel modo con il quale viene trattata l'informazione. Sostanzialmente Superprint converte il file in ciò che viene definito "supermetafile", il quale viene quindi passato al Sortrip che è il processore di immagini proprio della Zenographics, simile concettualmente al corrispondente sistema Postscript, ma col vantaggio che può trattare più processi grafici e font simultaneamente, anziché uno alla volta; inoltre i supermetafile sono molto più efficienti in termini di dimensioni, occupando minor spazio su disco. Usando un processo noto come Rasterization, il supermetafile è ridotto a singole linee che sono inviate all'unità di stampa.
Superqueue è un gestore di stampe batch e background che lavora in tre modi: Single mode, Non stop mode e Server mode.

❒ Col Single mode viene stampato solo il primo file della coda di stampa del lavoro in corso.

❒ Il Non stop mode stampa tutto ciò che risiede nella coda di stampa.

❒ Il Server mode permette la stampa di tutti i file in coda di stampa, quindi resta in attesa di stampare i nuovi file creati senza richiesta da parte dell'utente.

Altra caratteristica del Server mode è quella di eseguire tutto ciò in background (concetto tipico dello spool di stampa), permettendo all'utente di lavorare poco dopo aver richiesto la stampa. Assieme a Superprint vengono forniti una serie di Superdriver, compatibili con i driver di stampa di Windows, che coprono una vasta gamma di stampanti: dalla stampante a matrice a 9 aghi sino all'HP Laserjet serie III e ad alcune unità

particolari come la copiatrice laser a colori della Canon. Un'ultima caratteristica di Superprint è la presenza di un Superdriver sofisticato che non stampa direttamente, ma crea un file definito a livello di singolo bit (BITMAP file) e che può essere importato ed editato da molti pacchetti grafici restando all'interno di una qualsiasi applicazione Windows. Con le opzioni menu del Superdriver si può adeguare Superprint alle proprie specifiche esigenze, definendo la qualità di stampa, il reverse, la risoluzione, se stampare immediatamente o attraverso la coda di stampa, come far interagire Superprint con le altre applicazioni, come gestire il multitask (eseguire più lavori contemporaneamente) e, infine, definire il tipo di intensità preferita per il carattere, secondo schemi e standard proposti. Quest'ultima opzione può fare la differenza quando si stampano immagini provenienti da scanner, definite in semitoni o in scale di grigio. Superprint è un prodotto eccellente che si paga da solo col tempo risparmiato davanti al video in attesa che il driver di stampa esegua il proprio lavoro, con in più il vantaggio del Postscript, sinonimo di qualità di stampa, con tutti i tipi di stampanti. ❒

WIZARDWORKS PER WINDOWS

TANTI PROGRAMMI DIVERTENTI ED UN PREZZO PICCOLO PICCOLO...

ALESSANDRO TORNOTTI

L'ambiente Windows si sta diffondendo a vista d'occhio e, anche nel nostro paese, volente o nolente chiunque si accosti al personal computer si deve prima o poi confrontare con l'interfaccia a finestre della Microsoft. Il problema che è sorto è stato quello di renderlo accessibile anche ad utenti di fascia medio bassa e, se è vero che il pacchetto base è alla portata di tutti, i programmi che sono realizzati per funzionare con quest'interfaccia spesso non lo sono; se poi si vogliono cercare delle utilità o dei programmi alternativi a quelli forniti con Windows ci si accorge che i prezzi sono proibitivi. Il problema consiste nel fatto che Windows è un ambiente abbastanza giovane e chi sviluppa software sotto di esso lo fa quasi esclusivamente per uso professionale e quindi con dei costi non affrontabili da parte dell'utenza domestica, individuale e semiprofessionale. La Wizardworks propone dei programmi destinati appunto alla fascia entry level ed a quella domestica ad un prezzo più che abbordabile offrendo prestazioni soddisfacenti. I prodotti sono in lingua inglese, ma il manuale, forse un poco scarno, è in italiano ed i comandi fondamentali sono spiegati con sufficiente accuratezza. I tre pacchetti che abbiamo testato racchiudono ognuno una serie di applicazioni legate da un argomento comune e sono estremamente differenti tra loro, anche se l'intento di fondo è il medesimo: rendere la vita dell'utente medio di Windows un po' meno monotona.

SCREEN SHOW

Tra la collezione di programmi destinati al rapporto utente-video, troviamo lo Screen Saver e l'Icon Editor che hanno l'impostazione classica di tutti i programmi per l'ambiente grafico di Microsoft e sono estremamente semplici da usare. Il primo è un'utilità che aiuta a prevenire il deterioramento dei pixel del video con un'immagine fissa sullo schermo per più minuti dall'operatore che si sia distratto o semplicemente abbia altre cose da fare.
Non è forse indispensabile, ma aiuta a

proteggere l'investimento che abbiamo fatto comprando il monitor del computer, che oggi è spesso la parte ancora più cara (in senso strettamente monetario) dell'apparecchio.
Il secondo programma serve a rallegrare e ad aggiungere al Program Manager nuovi tipi di "disegnini" rappresentanti i vari programmi o applicazioni; anche questo non è indispensabile, ma certo allenta lo stress di chi è costretto a guardare un video tutto il giorno perchè magari lavora in casa oppure perchè la sua professione lo richiede.

WINDOWS LAUNCER!

Per chi odia le icone di Windows si rende disponibile un'interfaccia che certo è più legata al concetto di interazione a comandi e consiste in una serie di pulsanti che vanno ad integrare una lista con la descrizione dei nomi assegnati a ciascun pulsante; inoltre è previsto un doppio livello di menu, ma c'è da considerare che il tempo di preparazione è senza ombra di dubbio notevole. Sempre nello stesso pacchetto si trova un'applicazione che consente un rapido passaggio dall'ambiente Windows alle applicazioni propriamente DOS e un'utilità per una comoda gestione dello spostamento o caricamento delle applicazioni nelle directory o nei drive.

WALLPAPER ART GALLERY

Per chi invece ha idee più artistiche la Wizardworks mette a disposizione un pacchetto per il cambio in automatico dei Wallpaper di Windows (l'immagine che ha la funzione di fare da sfondo all'ambiente di lavoro) e la conversione in formato bitmap di figure in formato .GIF.
Ciò consente di personalizzare notevolmente lo sfondo della nostra interfaccia e di rendere il lavoro meno noioso, cambiando l'ambiente dove lo svolgiamo in maniera casuale o mirata (per esempio un'immagine di sfondo diversa per ogni tipo di lavoro).
In pratica i programmi che abbiamo brevemente descritto rappresentano la fascia di prodotti di cui, per vari motivi, l'Italia usualmente è carente e cioè la diffusione dei prodotti a basso prezzo, con delle funzionalità, se si vuole, limitate, ma che possono ridurre lo stress dell'utilizzatore medio di personal computer, invogliandolo a proseguire nei tentativi di apprendere qualcosa di utile stimolando la passione verso quelle stupende, ma un po' infernali macchine che sono i personal computer.

DOS, QUALE VERSIONE?

Quali sono le differenze tra le varie versioni del DOS e quale é preferibile?

TONY ROBERTS

La risposta a questa e ad altre domande dipende in gran parte da quale hardware si possiede e dal tipo di impiego che se ne fa. Il cambiamento avvenuto tra le varie versioni del DOS rispecchia fedelmente l'evoluzione dell'hardware del computer: come veniva introdotto un nuovo tipo di hardware, per esempio i drive da tre pollici e mezzo ad alta densità, il DOS veniva aggiornato in modo che il sistema potesse usare il nuovo hardware.

Libro del Gruppo Editoriale Jackson sul DOS, valido e completo strumento per la conoscenza approfondita del S.O. (consigliato ai programmatori).

I manuali del DOS 3.3 IBM e Microsoft

Quando parliamo di DOS ci riferiamo al PC-DOS e all'MS-DOS, entrambi prodotti dalla Microsoft: PC-DOS è la versione distribuita con l'equipaggiamento IBM mentre l'MS-DOS è distribuito con la maggioranza dei cloni; c'è qualche sottile differenza tra i due ma qui li tratteremo come eguali. Oggi come oggi è praticamente impossibile trovare in commercio la versione 1.x del DOS, mentre sono distribuite in modo ancora diffuso le versioni 2.x, la 3.x e la 4.x; per sapere quale versione si possiede è sufficiente digitare - VER - dal prompt.

CHE SIA IL DOS...E DOS FU

Il DOS 1.0 uscì nel 1981 come supporto software al primo PC originale IBM, una macchina con poca memoria e un drive per dischi single-side (singola faccia), che soltanto dopo pochi mesi fu aggiornato per provvedere al supporto dei dischi double-side (doppia faccia). All'inizio del 1983 venne annunciato il primo PC XT IBM e con lui venne alla luce il DOS 2.0, che forniva supporti per gli hard disk da 10 Mb che venivano forniti con queste macchine e introduceva il concetto di directory e subdirectory, tuttora utilizzato. Il PC AT IBM, presentato nel 1984, introdusse un nuovo miglioramento nell'hardware e con lui vide la luce il DOS 3.0 che supportava i floppy disk da 1.2Mb ad alta densità e prevedeva del software d'accesso alla memoria espandibile dell'AT. Poco tempo dopo il DOS 3.0 fu migliorato e sostituito con le versioni 3.1, che aggiunse il software di supporto al network (rete) e con il 3.2 che aggiunse il supporto per i dischi da 3 pollici e 1/2 da 740K e il comando XCOPY; infine nacque la versione 3.3 che aggiunge supporto per i dischi da 1,44 Mb, permette la divisione in multipli dell'hard disk (partizione), potenzia le possibilità

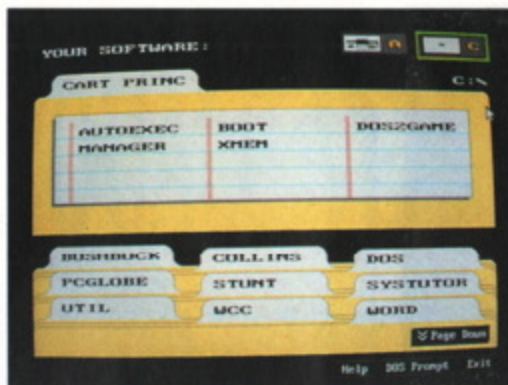
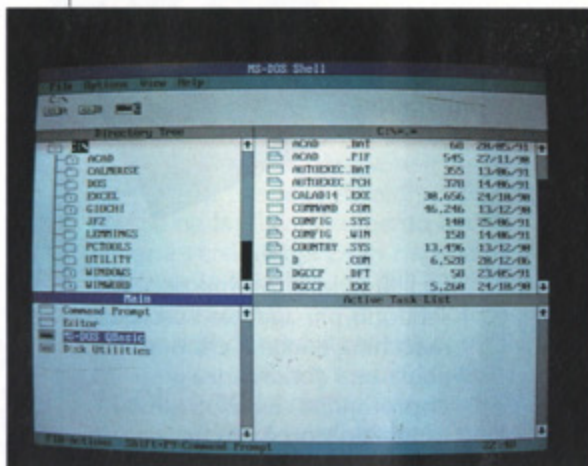
II DOS 4: vediamo raffigurate la visualizzazione della RELEASE, il manuale di riferimento del DOS 4 PS/1, la Shell di gestione file.

di programmazione batch e del backup per l'hard disk; l'introduzione del DOS 3.3 coincide con l'uscita sul mercato dell'IBM PS/2, nel 1987. Il PS/2 è fornito di un drive da 3,50" ad Alta Densità e un hard disk molto capiente ed il DOS non permette di accedere ad informazioni contenute in hard disk la cui capienza sia superiore ai 32Mb ma, l'introduzione del concetto di partizione in multipli, consente di dividere l'hard disk in due o più unità logiche completamente indipendenti tra loro. Queste prerogative, unite alla massiccia diffusione dei PS/2 e dei PC AT più in generale fanno, della versione 3.3 del DOS, il S.O. più diffuso. Questa situazione perdura sino al 1988, quando IBM annuncia il DOS 4.0 che abbatte la barriera dei 32Mb, gestisce nuovi supporti per espansione di memoria e offre una alternativa ai comandi di linea del DOS introducendo una nuova interfaccia utente basata sulla grafica. Queste alternative vengono realizzate sotto forma di Shell, che prevede dei menu a tendina con finestre di dialogo ed il totale supporto del mouse. Al DOS 4.0 di IBM si affianca nel 1989 la versione 4.01 firmata da Microsoft; ambedue consentono, ai possessori di computer con hard disk capienti, di tenere sotto controllo con più facilità le loro informazioni e rendono più agevole l'uso della macchina anche a chi non abbia una conoscenza approfondita del DOS stesso, in quanto non è più necessario conoscere ogni singolo comando per poterci lavorare.

I VARI MAKE-UP

La realizzazione originale di tutte le versioni del DOS (1.0, 2.0, 3.0 e 4.0), è stata seguita da un aggiornamento che eliminava i difetti riscontrati durante l'utilizzazione da parte dagli "addetti ai lavori" e dall'utenza in generale e, se state usando una realizzazione originale, non esitate ad aggiornarla, il vostro lavoro ne risulterà sicuramente agevolato.
E veniamo ora alle controindicazioni: aggiungendo nuovi sviluppi ogni versione aggiunge anche peso, i file di sistema del

Avete mai pensato che forse state limitando da soli le possibilità del vostro lavoro perché non possedete la versione più aggiornata o quella completa? Siete sicuri che la versione che possedete sia la migliore?

Le cartelle utente (peculiarità del softaware in dotazione al PS/1).

La Shell del DOS 5

DOS 2.x occupano 40Kb di memoria mentre quelli del DOS 3.x e 4.x occupano rispettivamente 59 e 108Kb; ne consegue che, nello scegliere quale versione del DOS utilizzare, bisogna avere ben chiaro in mente di quanto spazio di RAM e di memoria fisica su disco possiamo disporre. Se si possiede un sistema a floppy, senza hard disk, e memoria limitata, il DOS 2.10 e 2.11 sono probabilmente i più adatti, a patto di non voler far girare del software troppo complesso che richieda versioni superiori. Se il sistema comprende un hard disk, o avete intenzione di aggiungerlo al più presto, il Sistema Operativo migliore è senz'altro il DOS 3.x; se l'hard disk stesso ha una capacità superiore ai 32Mb, o avete intenzione di installare un drive da 3.50" ad alta capacità (1.44Mb), allora avete bisogno del DOS 3.3. Il DOS 4.x è particolarmente attraente per le caratteristiche di semplicità introdotte dalla Shell ma, se non possedete almeno 640Kb di RAM e un hard disk adeguato, i vantaggi ricavati li perdereste in seguito alla necessità di fare posto al Sistema Operativo.
Se avete un hard disk che supera i 32 Mb, il DOS 4.x vi permette di formattarlo come unica unità mentre il 3.3 vi costringerebbe a dividerlo in parti non superiori ai 32Mb. Un difetto del DOS 4.1 è che riconosce l'hard disk in modo diverso dalle versioni precedenti e necessita della sua procedura d'installazione su nuovi dischi; con hard disk già formattati con altre versioni, bisogna provvedere alla formattazione del disco prima dell'uso e può capitare che alcuni programmi ottimizzatori, programmi residenti, file nascosti e così via, di cui vi servite abitualmente, non funzionino fino a quando non vengono reinstallati e resi compatibili col nuovo DOS.

ATTENZIONE AI MISCUGLI

Se e quando decidete di fare un aggiornamento del vostro DOS dovete fare molta attenzione a non cambiare la famiglia del DOS stesso: se il vostro sistema funziona con una versione di PC-DOS potete sostituirlo con una più moderna, ma fate molta attenzione a non cambiarlo con una versione (anche più nuova) di MS-DOS in quanto potrete trovare della sorprese spiacevoli (leggi incompatibilità). Se possedete un clone con installato un Sistema Operativo appositamente studiato per quell'hardware, oppure se la vostra macchina usa una versione DOS non originale, contattate il vostro rivenditore prima di cominciare qualsiasi operazione d'aggiornamento oppure consultate un esperto. ❐

Al momento in cui viene redatto il presente articolo, il DOS è arrivato alla versione 5.0 che offre notevoli potenziamenti sulla gestione della memoria estesa ed offre una predisposizione all'utilizzo dell'ambiente Windows.
Per saperne di più sulla versione 5.0 vi rimandiamo alla lettura dell'articolo apparso nel numero 2 di RIVISTA PS/1 uscito nel mese di ottobre 1991, oppure potete scrivere alla redazione e, unendo l'importo in francobolli corrispondente alle spese di spedizione, vi verrà inviata una fotocopia dell'articolo in questione.

Inviare l'eventuale richiesta a:
GRUPPO EDITORIALE JACKSON
RIVISTA PS/1 - RICHIESTA DOS5
via Pola, 9 - 20124 MILANO

THE NORTON UTILITIES 6

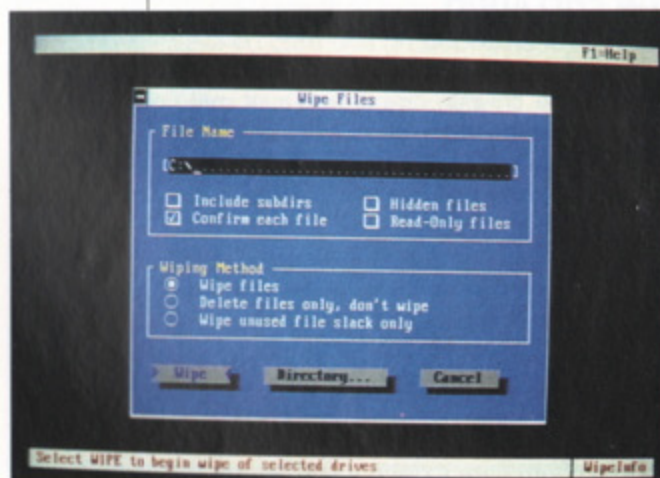
Eleganti e potenti; questi due termini sarebbero forse sufficienti per presentare questa nuova versione delle utilities più famose del mondo: The Norton Utilities.

ALBERTO DE SIMONI

Chi infatti non ha mai sentito parlare di Peter Norton o chi non si è visto passare tra le mani uno dei suoi "preziosissimi" dischetti? Chiunque abbia avuto la sventura di cancellare erroneamente dei file avrà utilizzato queste utilities ed infatti, anche se da parecchi anni ormai mi interesso di computer e di software, non ricordo di aver mai utilizzato in questi casi un programma diverso da questo; nel campo dei "disastri software" The Norton Utilities è la bibbia.
Dopo aver caricato il programma ci si rende conto che ormai di acqua sotto i ponti ne è passata dai tempi della prima versione ad oggi.
Le opzioni e le funzioni a disposizione, che ormai non riguardano più solo l'area della sicurezza e del recupero dati, sono talmente numerose che non solo non è possibile descriverle tutte ma penso anche che pochi riescano ad utilizzarle.
La videata che appare davanti agli occhi è suddivisa in quattro parti: una riga di menu nella parte alta del video, due finestre centrali e una riga di comandi al di sotto di queste.
La riga di menu, oltre a consentire di configurare il programma, mette a disposizione una funzione interessante di "Advice" che può essere molto utile per chi è inesperto e non sa che operazioni effettuare nel caso si verifichino degli errori. Questa opzione consente infatti di cercare la soluzione per diversi tipi di errori che si presentano utilizzando il PC. Innanzitutto fornisce un elenco dei problemi generici più comuni (ad esempio: il computer non effettua il bootstrap dal disco rigido), poi elenca tutti i messaggi di errore del DOS e del comando Chkdsk, fornendo per ognuno di essi la spiegazione e il relativo comando Norton da utilizzare per eliminare l'inconveniente.
In aggiunta a questi elenchi c'è anche quello degli errori più comuni che si verificano utilizzando tre software molto conosciuti: Word Perfect, Lotus e dBase. Il tutto per un totale di più di 115 tipi di errore.

UN COLLAUDO

Controllando questi elenchi ho fatto il primo test: chi può dire di non aver mai letto quell'odioso messaggio del DOS che compare quando si tenta di leggere un dischetto, Annulla, Riprova, Torna?
Cerco questo messaggio nell'elenco: è il primo.
La soluzione è di lanciare il comando Disk Tools che mette a disposizione l'opzione "Revive a Defective Diskette": eseguo ed attendo mentre il programma mi sta leggendo il dischetto "pezzettino per pezzettino". Dopo pochi secondi di attesa posso controllare il disco e soprattutto il

suo contenuto. Non so se meravigliarmi o no, perché i dati ci sono tutti e il disco funziona perfettamente: le Norton Utilities 6.0 si sono presentate.
Ho utilizzato per fare questo test uno dei tanti comandi disponibili che sono elencati nella finestra di sinistra al centro del video e che sono suddivisi in quattro gruppi: Recovery, Speed, Security e Tools.
Per ognuno di questi comandi è descritta la sintassi e la funzione nella finestra di destra al centro del video. Per scegliere il comando desiderato è sufficiente spostarsi con i tasti cursore sull'elenco e il comando evidenziato comparirà automaticamente nella riga dei comandi nella parte bassa del video in modo da poter aggiungere i parametri eventualmente supportati.
Prima di vedere qualcuna delle funzioni elencate c'è da aggiungere che questa finestra dei comandi può essere aggiornata dall'utente, che in ogni momento può togliere o aggiungere gruppi e comandi con relativa descrizione, a proprio piacimento. Questo significa che è possibile creare un nuovo gruppo contenente i propri programmi per poterli lanciare direttamente dalle Norton Utilities oppure personalizzare i nomi dei comandi già esistenti o le relative descrizioni, al limite anche traducendole in italiano o aggiungendo delle note personali.

LE AREE DI UTILIZZO

Il primo gruppo di funzioni "Recovery", continua la tradizione fornendo tutti gli strumenti per il completo recupero dei dati e aiuta a recuperarli con molta più sicurezza e da molti più tipi di situazioni rispetto a prima. Questa è forse la parte più importante che, con l'aiuto dell'opzione Advice prima descritta, mette a disposizione un mezzo potentissimo.
Sono otto gli "strumenti" disponibili: Disk Doctor, Disk Editor, Disk Tools, Erase Protect, File Fix, Image, UnErase e UnFormat.
☞ Disk Doctor esegue un test diagnostico sul disco analizzando sei differenti zone ed eseguendo un check-up completo sulla partizione del disco, tabelle di allocazione e directory, fino a mostrare la mappa del disco durante la fase di controllo. Devo dire che la veste grafica di questa nuova versione è molto bella ed accattivante al punto che un'operazione come questa che di bello non penso che abbia molto, riesce ad attrarre l'attenzione.

☞ Disk Editor è invece uno strumento molto potente ma altrettanto pericoloso in quanto consente di esplorare il disco in ogni sua parte permettendo la riparazione dei settori danneggiati o, se come nella maggior parte dei casi non si è in grado di farlo per mancanza di preparazione, di "creare" danni maggiori. Vi consiglio quindi di non utilizzarlo per fare delle prove senza sapere esattamente cosa state facendo.

☞ Per quanto riguarda la sicurezza dei dati le due funzioni Erase Protect ed Image forniscono delle garanzie: la prima consente di proteggere file o dischi interi da un eventuale cancellazione; la seconda permette di creare un file contenente le informazioni sul contenuto del disco (ovviamente quando questo è ancora "sano") cosicché, in caso di cancellazione o formattazione accidentale, i dati possano essere ricostruiti partendo da queste informazioni.

☞ Le altre funzioni di UnErase, UnFormat e File Fix consentono invece il recupero di file o la ricostruzione di interi dischi che, non essendo stati protetti con le funzioni precedentemente descritte sono stati cancellati.

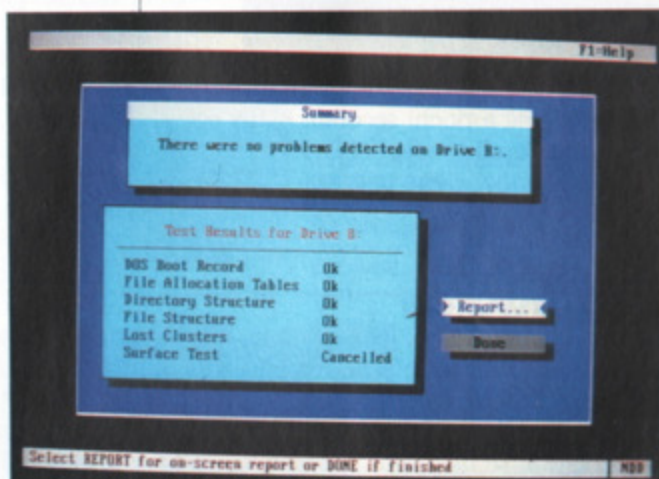
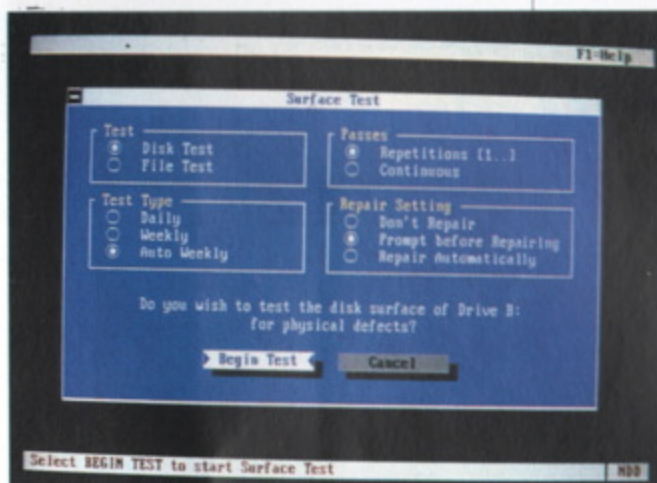
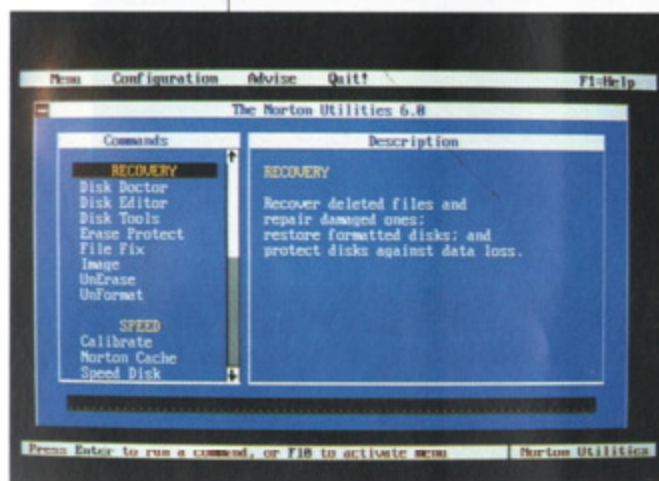
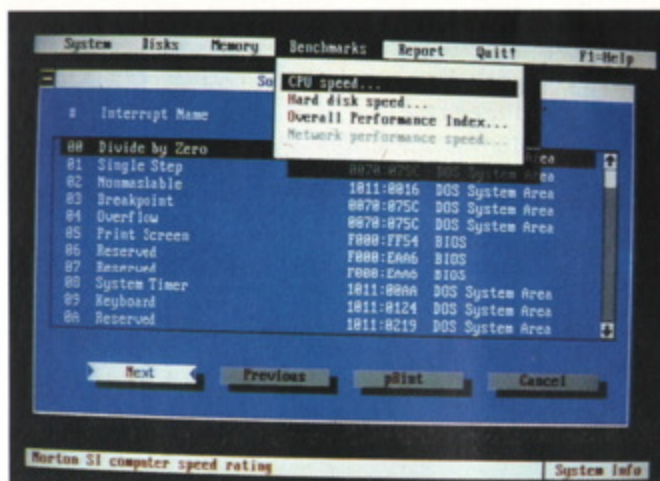
PIU' POTENZA REGALATA

Le prestazioni del PC possono poi essere migliorate o se vogliamo "ottimizzate" con le funzioni del gruppo Speed. La prima, Norton Cache, consente di creare una memoria di transito per dischi (cache), in modo da velocizzare le applicazioni DOS e Windows (visto che tale funzione è compatibile con Windows); la seconda, Calibrate, regola automaticamente il fattore di interleave del disco fisso aumentando la velocità d'accesso ai dati e le prestazioni generali, mentre la terza funzione, Speed Disk, consente di ricomporre dove possibile i file frammentati su disco velocizzando le operazioni di lettura ai dati.

Per aumentare ulteriormente le possibilità di gestire la sicurezza dei dati nel gruppo di funzioni Security, si hanno a disposizione l'opzione WipeInfo, che consente di eliminare definitivamente le informazioni da qualsiasi file o disco, in modo da non poter essere più letta e

l'opzione Disk Monitor che consente di configurare il programma affinchè avverta ogni volta che si effettua qualche tentativo di scrittura su aree riservate al DOS o su file precedentemente selezionati.

QUELLO CHE GIÀ C'ERA

Infine troviamo nell'ultimo gruppo, Tools, tutte le "vecchie" funzioni come ad esempio File Find per la ricerca di un file,

Line Print per stampa di un file, Directory Sort per riordinare i file con determinati criteri e via di seguito con tutte le altre. Tra tutte queste ce ne sono due degne di nota: Safe Format e System Info.
La prima di queste consente di effettuare la formattazione dei dischi nei vari formati in tre modi differenti: con il modo Safe che ripulisce sul disco solo le informazioni del sistema e consente quindi un recupero totale dei dati con la funzione UnFormat precedentemente descritta; con il modo Quick che ripulisce solo la root e la tabella di allocazione dei file riducendo i tempi di

formattazione a pochi secondi; infine con il comando tradizionale del DOS inoltre, questa funzione, viene utilizzata dall'NDOS (Norton DOS).

LE INFORMAZIONI

La funzione System Info accontenta anche i più esigenti fornendo tutte le informazioni del sistema nei minimi particolari e, se ne volete la prova, lanciate la stampa con il report completo e avrete da leggere almeno dieci pagine; comunque anche utilizzata al livello più semplice non è una funzione così superflua come può forse sembrare. Molte volte mi è capitato di parlare con persone che svolgono la loro attività in altri campi e che quindi di informatica hanno ben poche conoscenze e queste persone quando hanno a che fare con un rivenditore di software per l'acquisto di un programma si trovano "spiazzati" quando gli viene rivolta qualche domanda sulla configurazione del proprio PC. Non preoccupatevi, caricate le Norton Utilities 6.0, stampate le informazioni riguardanti il vostro sistema e sarete in grado di dare qualsiasi risposta.

IL DOS SECONDO PETER NORTON

Infine, una delle ultime funzioni che mi sembra doveroso citare è quella chiamata NDOS. E' una funzione che può essere installata automaticamente in fase di configurazione e che aumenta le capacità dei comandi DOS e addirittura ne aumenta il numero consentendo di ridurre inoltre la memoria occupata dal DOS stesso. Una volta installata questa opzione ci si accorge che alcuni dei normali comandi sono modificati; ad esempio la semplice DIR è diversa (i nomi dei file sono in minuscolo e le directory in maiuscolo), il comando Format utilizza automaticamente la funzione Safe Format sopra descritta; quando il disco rigido sta lavorando lampeggia nell'angolo in alto del video la lettera del drive che lavora (molto utile nei PC dove non esiste la luce del drive) e lo stesso dicasi per molti altri comandi. Inoltre premendo il tasto funzione F1 compare un help in linea che fornisce informazioni sui comandi DOS e NDOS consentendo di eliminare l'uso dei rispettivi manuali.

RIFLESSIONI

Penso che in definitiva uno strumento come le Norton Utilities 6.0 debba trovarsi su qualsiasi computer sia dell'utente esperto che del principiante. In primo luogo perché fornisce un valido e potente aiuto a tutti i livelli; poi perché è possibile caricarlo su qualsiasi computer esistente, anche il più vecchio, richiedendo soltanto 512 Kb di memoria ed una versione DOS dalla 2.0 in su e perfino senza l'utilizzo del disco rigido che è comunque consigliato; ed infine perché no, per tradizione.
Mi spiace non essere riuscito ad elencare tutti i comandi di queste utilities che sono molti di più di quelli illustrati in queste righe. Ritengo comunque di essere riuscito a dare un'idea di quanto possa fare questo programma anche se, dopo aver utilizzato questa versione delle Norton Utilities, penso che sia impossibile avere di più da un programma di questo genere. Forse queste affermazioni si fanno ogni volta che si presenta una versione nuova e si pensa di aver raggiunto il massimo, ma regolarmente si è smentiti dalla versione successiva. ❐

Per conoscere il P.C., l'office-automation e le tecniche di programmazione avanzata

Oggi regalati un Master!

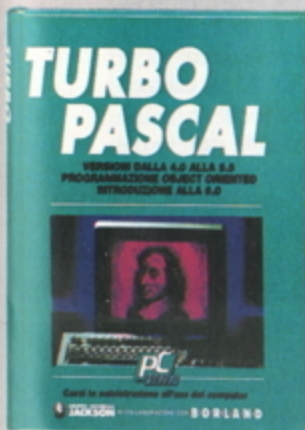
testo + software didattico in autoistruzione

Michele Calvano Giorgio Billia
dBASE III E PLUS
Cofanetto con 10 floppy disk 5¼"
Cod.DB02E pp.412 L.185.000
Cofanetto con 8 dischetti 3½"
Cod.DB04E pp.412 L.195.000

Michele Calvano
MS DOS
Cofanetto con 8 floppy disk 5¼"
Cod.MS05E pp.412 L.185.000

Michele Calvano
MS DOS
Cofanetto con 8 dischetti 3½"
Cod.MD04E pp.412 L.195.000

Michele Calvano Andrea Gallero
MS-DOS 3.2 3.3
Cofanetto con 4 floppy disk 5¼"
Cod.MS5 pp.228 L.85.000
Cofanetto con 4 dischetti 3½"
Cod.MS3 pp.228 L.90.000

Michele Calvano Andrea Gallero
CORSO COMPLETO MS-DOS E MS-DOS 3.2 3.3
Cofanetto con 12 floppy disk 5¼"
Cod.MM5 pp.694 L.240.000
Cofanetto con 12 dischetti 3½"
Cod.MM3 pp.694 L.250.000

VERSIONI DALLA 4.0 ALLA 5.5
PROGRAMMAZIONE OBJECT ORIENTED
INTRODUZIONE ALLA 6.0

Luca Napolitano
TURBO PASCAL
Cofanetto con 8 floppy disk 5¼"
Cod.TU5 pp.496 L.185.000
Cofanetto con 8 dischetti 3½"
Cod.TF3 pp.496 L.195.000

Enrico Colombini
PC BASIC
Cofanetto con 8 floppy disk 5¼"
Cod.BA02E pp.368 L.185.000
Cofanetto con 8 dischetti 3½"
Cod.BA04E pp.368 L.195.000

Enrico Colombini
CORSO DI C
Cofanetto con 8 floppy disk 5¼" **Cod.CE02E pp.352 L.185.000**
Cofanetto con 8 dischetti 3½" **Cod.CF02E pp.352 L.195.000**

• C STANDARD ANSI • TURBO C • QUICK C • INTRODUZIONE AL C ++

Michele Calvano Giorgio Billia
DBASE III E PLUS
Cofanetto con 10 floppy disk 5¼"
Cod.DB02E pp.412 L.185.000
Cofanetto con 8 dischetti 3½"
Cod.DB04E pp.412 L.195.000

Gianni Giaccaglini
LOTUS 1-2-3 versione 2.2
Cofanetto con 9 floppy disk 5¼"
Cod.LT5 pp.430 L.185.000
Cofanetto con 8 dischetti 3½"
Cod.LT3 pp.430 L.195.000

Ivo Quartiroli
WORD
Cofanetto con 9 floppy disk 5¼"
Cod.WW02E pp.260 L.125.000
Cofanetto con 8 dischetti 3½"
Cod.WW04E pp.260 L.135.000

Ivo Quartiroli
WORDSTAR
Cofanetto con 9 floppy disk 5¼"
Cod.WW05E pp.166 L.125.000
Cofanetto con 9 dischetti 3½"
Cod.WW06E pp.166 L.135.000

INTRODUZIONE ALLA 11.0

GRUPPO EDITORIALE **JACKSON**

M.Galluzzo C.Trevisan
AUTOCAD
Cofanetto con 8 floppy disk 5¼"
Cod.AC5E pp.504 L.185.000
Cofanetto con 8 dischetti 3½"
Cod.AC3E pp.504 L.195.000

Nelle vetrine delle migliori librerie e computershop

Da spedire in busta chiusa a: **GRUPPO EDITORIALE JACKSON**, Via Rosellini 12 - 20124 Milano
SI, inviatemi i volumi sottoelencati
INDICARE CHIARAMENTE CODICI E QUANTITA' DEI VOLUMI RICHIESTI

Codice	Q.tà	Codice	Q.tà	Codice	Q.tà	Codice	Q.tà	Codice	Q.tà

Ordine minimo L. 60.000 + L. 5.000 per contributo fisso spese di spedizione
❑ Sono titolare della Jackson Card '92 n° ______ e ho diritto allo sconto del 10% (fino al 31/12/92) ❑ Non sono titolare
Modalità di pagamento:
❑ Allego assegno n° ______ ❑ Contro Assegno postale al ricevimento dei volumi
Banca ______ di L. ______
❑ Richiedo fattura (Partita IVA n° ______)
Cognome e nome ______
Via ______ n° ______
Cap ______ Città ______ Prov. ______
Tel. (______) ______
Firma ______
Data ______

WORDPERFECT 5.1 PER WINDOWS

Quando un Word Processor non ha limiti, bisogna trovarli da qualche altre parte: forse nell'umana fantasia!

ALESSANDRO TORNOTTI

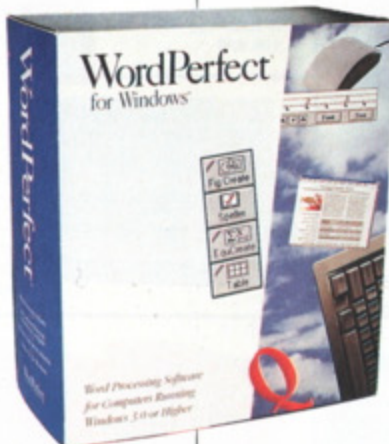
Eccolo, è infine giunto! Dopo una così lunga gestazione i maligni avevano già iniziato a dire che stava per nascere un elefante, con tutti i prevedibili difetti di ingombro e lentezza..., ma per fortuna così non è stato. WordPerfect per Windows certo non è un programmino che sta su un floppy disk da 720Kb, ma è senza ombra di dubbio paragonabile più al Terminator dei WP che ad un innocuo elefante ed è certo che di morti, tra i suoi colleghi e avversari, ne farà davvero tanti.

La WordPerfect, in fondo, non vuol far altro che ribadire la propria supremazia in merito ai programmi per videoscrittura ed è logico che si sia impegnata lungamente e a fondo per ottenere un risultato come questo.

L'introduzione al prodotto non è certo tra le più facili e, cercare di fare una scaletta su come presentarlo, ancor più difficile: è così ricco che, per descriverlo tutto, servirebbe l'intero spazio della rivista.

Cercherò allora di dare delle notizie che siano il più stringate e comprensibili possibile, iniziando dai menu in classico stile Windows, per arrivare alle icone di utilizzo che gestiscono veramente tutto; il pacchetto non ha quasi più nulla del vecchio stile criptico di WordPerfect, se non le potenzialità che sono state ancor più accresciute dall'utilizzo dell'interfaccia grafica. E proprio l'interfaccia grafica della nuova release, anche se si chiama sempre 5.1, rappresenta il giusto mezzo tra la sensibilità di chi necessita di un programma per video scrittura d'uso intensivo, e quindi preferisce i comandi da tastiera, e di chi ne ha bisogno per integrare testo e grafica, come report aziendali o proposte commerciali e che quindi è più orientato all'uso del mouse.

La verità sta nel fatto che per sfruttare tutte le potenzialità del pacchetto, o almeno per provarvi, l'utente deve assolutamente utilizzare entrambi gli stili di lavoro e, soprattutto se era abituato all'uso del "vecchio" WordPerfect, pensare che la barra dei bottoni ed il righello sono uno strumento troppo innovativo per potervi rinunciare.

La filosofia di base del programma è però rimasta inalterata ed anche il principale set di comandi da tastiera può essere scelto sia nella classica impostazione di

WordPerfect 5.1, sia con quello a specifiche CUA comune ai programmi Windows.
Il pacchetto, ben confezionato e decisamente resistente agli urti, contiene, oltre ai dischetti ad alta densità necessari per l'installazione, anche la manualistica, accurata e precisa, comprensiva di manuale di consultazione e manuale di addestramento. L'installazione del programma non richiede particolari conoscenze, ma rispetto a quella di altri prodotti per Windows, risulta più complessa anche perché è durante questa fase che il Word Processor assume le caratteristiche fondamentali e che le stampanti aggiuntive vengono configurate; in ogni caso è possibile lasciare che vengano sfruttate le risorse già impostate con Windows e rimandare ad una fase successiva eventuali modifiche.
WordPerfect 5.1 per Windows occupa circa 10Mb del disco fisso, la macchina richiesta deve essere equipaggiata con almeno 2Mb di memoria RAM e, come processore consigliato, il produttore indica almeno un 80386sx; in pratica il personal indicato consiste nei modelli 242 e 282 della linea PS/1 equipaggiata con processori 386sx e Windows quale dotazione software.
Quando si è completata la procedura di installazione si deve procedere a quella di personalizzazione: con la preparazione del righello, tramite la selezioni dei fonti desiderati e la impostazione dei fogli stile e la preparazione delle barra di icone, che è posizionabile in uno qualsiasi dei lati dello schermo. Il sistema di gestione dei comandi, tramite icone, segue l'utilizzatore anche quando si passa ai programmi per la gestione dei disegni, dei grafici o delle formule matematiche; la gestione della grafica e dell'impaginazione, presente in tutti i Word Processor tradizionali, è infatti stata brillantemente risolta dalla WordPerfect, adottando dei sottomenu che consentono di eseguire le svariate operazioni distinguendole l'una dall'altra e mettendo in condizione l'utente, anche il meno esperto, di non confondere mai le funzioni che desidera svolgere sul testo o sulla figura selezionata.
Per ciò che riguarda più direttamente le funzioni di word processing si può notare che le già evolutissime caratteristiche del correttore ortografico e del dizionario dei sinonimi sono state ancor più esaltate dall'interfaccia grafica e che la semplicità d'uso ne ha tratto indubbio vantaggio. Il fatto poi che WordPerfect 5.1 per Windows sia completamente compatibile con la versione 5.1 DOS, fa sì che i correttori ortografici, ma soprattutto i dizionari dei sinonimi e contrari, possano essere intercambiati. Tra le opzioni tipiche dei Word Processor tradizionali troviamo anche quella per il disegno delle linee, che

servono ai meno smaliziati per creare tabelle o separazioni e che, se usata correttamente, può eliminare tutte quelle scomode operazioni di battitura multipla di un tasto durante la creazione di formulari o report aziendali.

L'eccezionalità del sistema di video scrittura qui adottato non risiede soltanto nelle capacità di gestione grafica ed intuitiva, ma anche nell'intelligenza e praticità delle soluzioni proposte: così per esempio il pulsante con i font, presenta soltanto quelle che l'utente ha inteso predefinire, eliminando magari caratteri che egli considera inutili oppure mantenendo un tipo di gestione improntato ad una serie limitata di possibilità (magari per creare una serie standard di caratteri da usarsi in azienda per determinate procedure).

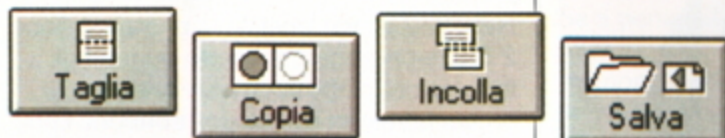
Il secondo elemento di eccellenza che troviamo nel righello risiede nel generatore di tabelle che determina la dimensione della stessa semplicemente premendo il pulsante e selezionando una parte della griglia presentata; il terzo pulsante in ordine di importanza è senza ombra di dubbio quello per la definizione degli stili.

Gli stili di WordPerfect sono indubbiamente una delle parti più interessanti del prodotto: in essi e, con essi, si può praticamente inserire qualsivoglia tipo di definizione sia di carattere che di impostazione tipografica più generale.

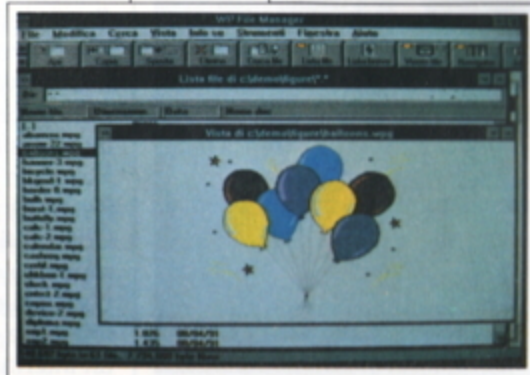
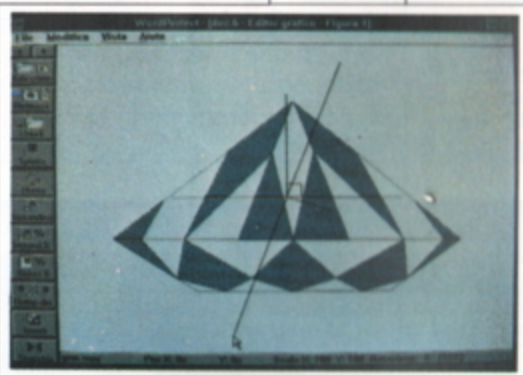
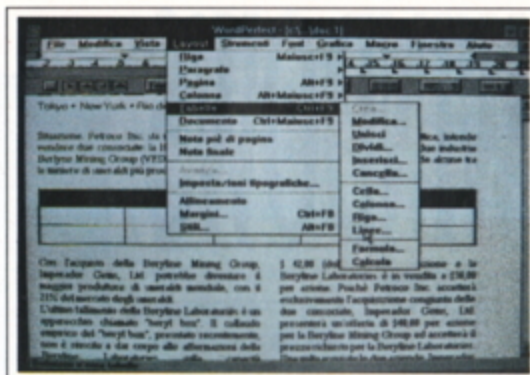
Gli altri pulsanti che troviamo sul righello servono per la formattazione rapida del testo, per la selezione dell'interlinea ed anche per la scelta del numero di colonne del testo.

E' quindi evidente che la WordPerfect ha progettato questo righello basandosi sia sulla provata capacità professionale del suo personale, ma anche tenendo conto delle opinioni di forti utilizzatori di programmi per la video scrittura.

Il fatto che WordPerfect si rivolga ad un pubblico attento, dal punto di vista di un utilizzo professionale del pacchetto, è dato dal fatto che nessun particolare è stato lasciato al caso e tutte le operazioni sono dettate dalla logica più rigorosamente possibile vicina alla mentalità dell'utilizzatore, persino la più piccola personalizzazione. Il programma consente

di accertare preventivamente ogni operazione ed ogni inserimento all'interno del documento e risulta possibile vedere i vari caratteri di stampa con la loro conformazione e la loro dimensione; lo stesso dicasi per le immagini grafiche e per i lavori effettuati o per quelli importati: è sufficiente andare a cercare un archivio, visionarne il contenuto e poi caricarlo. Il file manager, estremamente sofisticato, ha lo stesso tipo di funzionalità, ed inoltre, per

chi ha che fare con più formati, c'è la possibilità di caricare praticamente qualsiasi documento realizzato con altri programmi. Queste non sono naturalmente le uniche funzioni di interfacciamento con l'esterno del pacchetto: la DDE, tipica di Windows, opera efficacemente e le funzioni di riferimento ed aggiornamento con un foglio di calcolo (a nostra scelta) sono state implementate egregiamente.

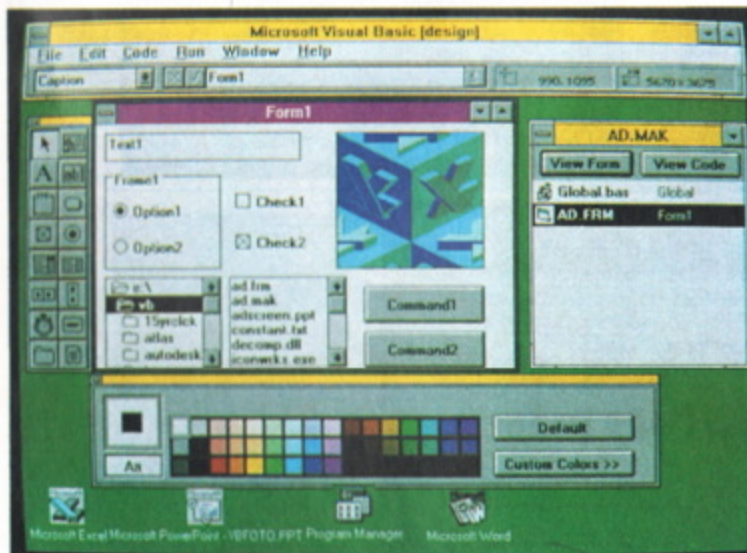
La gestione delle stampanti è quella solita ma, a differenza della versione DOS, qui si può scegliere tra la stampante di sistema (quella di Windows), ove i font aggiuntivi, magari gestiti attraverso l'Adobe Type Manager, possono essere utilizzati nel migliore dei modi, e la stampante interna a WordPerfect stesso (ve ne sono tantissime) che consente di utilizzare i caratteri specifici di WordPerfect, che lo hanno reso tanto famoso. Le formule matematiche e la grafica possono venire condivisi da entrambi i driver per stampanti senza presentare alcun problema, né in fase di preparazione, né in fase di stampa.

In sostanza questo prodotto, che per tradizione fa riferimento alla fascia alta del mercato, si è "abbassato" per consentire lo sfruttamento delle sue funzionalità anche a degli utilizzatori che altrimenti non avrebbero mai potuto avvicinarvisi. ❐

LA STORIA DI WINDOWS

MASSIMO MISSAGLIA

IERI

Per iniziare a raccontare la storia di Windows, bisogna risalire al 1985, quando Microsoft introdusse la piattaforma Windows 1.0 in ambiente DOS. Si trattava di un prodotto tecnologicamente scadente rispetto al suo concorrente MacIntosh e che, per altri suoi problemi, non ottenne il successo sperato pur mettendosi in mostra come uno tra i migliori prodotti con interfaccia grafica di quell'epoca.

Linguaggio di programmazione BASIC, sotto Windows 3.0

Nel 1987 venne lanciata la nuova versione 2.0 che proponeva un certo numero di innovazioni piuttosto interessanti e un seguente miglioramento lo si ottenne con la versione 2.1, che permetteva di gestire sia il microprocessore Intel 80286 che Intel 80386. In particolare Windows 386 era in grado di sfruttare le funzionalità più avanzate del 386 creando tanti 8086 virtuali nella macchina.
Gli elementi fondamentali, comuni in questa piattaforma Windows, che dinamicamente migliorò, furono l'interfaccia utente e la possibilità di gestione multitasking.

L'INTERFACCIA UTENTE

L'interfaccia utente ebbe lo scopo di controllare la gestione dello schermo, l'impostazione dei comandi, la visualizzazione e la manipolazione del testo, l'utilizzo della tastiera o di qualsiasi altra fonte di input.
Tutti questi elementi consentirono all'utente di svolgere il proprio lavoro in un modo più interattivo con il personal computer, facilitando così ad esempio procedure come l'avvio di applicazioni, la gestione dei file, la composizione e stampa dei documenti, l'installazione e la configurazione dell'hardware.
Consapevoli della difficoltà che gli utenti avrebbero incontrato nel familiarizzare con una nuova interfaccia, i ricercatori di istituti come il MIT (Massachussets Institutes of Techonology), SRI (Stanford Research Institutes) e PARC (Palo Alto Research Center della Xerox Corporation), condussero un'analisi sul rapporto di interazione tra l'uomo ed il personal computer, arrivando a definire una serie di punti fondamentali a cui un'interfaccia utente doveva sottostare.

Le regole definite per l'interfaccia utente:

1) I comandi devono essere uniformi nelle varie applicazioni, in modo che l'utente possa utilizzarli in situazioni diverse.

2) L'interfaccia utente deve essere uniforme nelle varie applicazioni. Gli utenti utilizzano strumenti visivi già noti per apprendere nuove applicazioni.

3) Vedere e puntare. L'utente non deve essere costretto a ricordarsi alcun comando.

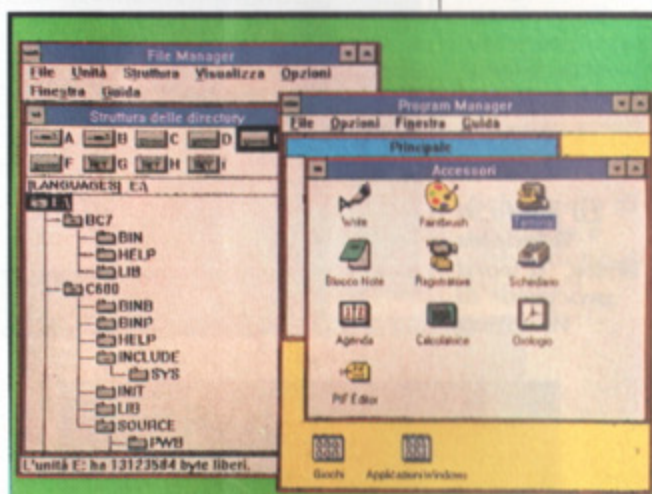
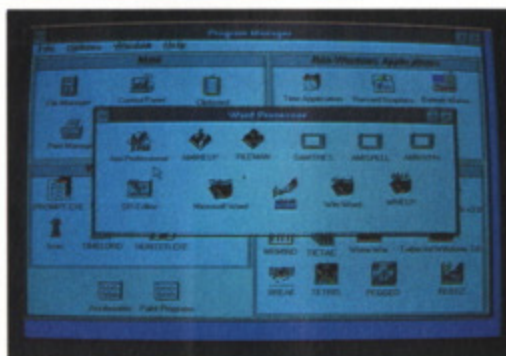
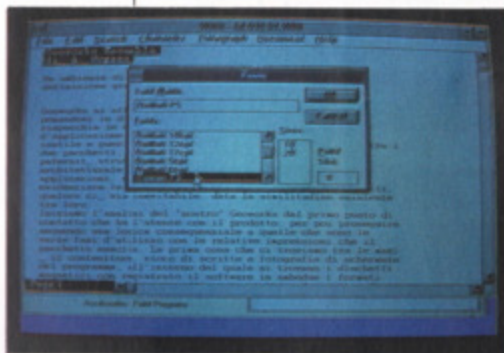
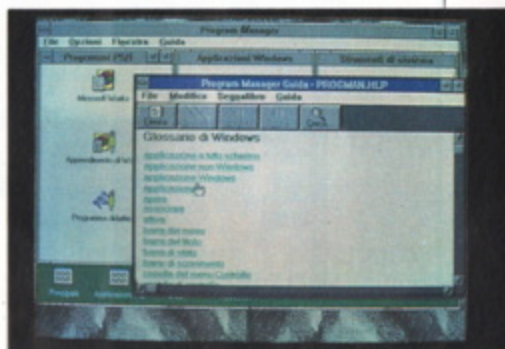
4) Una reazione visiva. Tali interfacce devono provocare un dialogo tra l'utente ed il personal computer in grado di far capire facilmente cosa si sta facendo e cosa è possibile fare da quella situazione visiva.

5) Informazioni progressive. Dare solo le informazioni necessarie in un particolare momento.

6) Presentazione di schermo. Ciò che vedi è ciò che ottieni (ad esempio vedere a video come sarà la stampa dei documenti).

La natura rivoluzionaria delle idee di base e una mancanza reale di hardware ad un prezzo accessibile all'utenza, hanno rallentato la diffusione di questo tipo d'interfaccia e comunque, col tempo, questi sei principi hanno formato la base di ciò che viene definita la Graphical User Interface: GUI.
Il concetto dato dalla Microsoft di interfaccia utente è definita come una "Tavola elettronica" nella quale sono presenti menu a scorrimento, finestre di dialogo e icone, il tutto indipendentemente dai dispositivi hardware utilizzati. Tramite un'estensione della funzionalità di puntamento offerte dal mouse, l'interfaccia GUI permette la diretta manipolazione degli oggetti sullo schermo ed il trasferimento di testi e grafici tra applicazioni diverse.

IL MULTITASKING

Gli utenti DOS si sono interessati alla possibilità di gestire in contemporanea l'esecuzione di processi diversi, ossia la possibilità di spostarsi rapidamente tra le varie applicazioni attive in un ben preciso istante.
Il multitasking rese possibile la gestione "contemporanea" dei processi di stampa e di comunicazione, l'integrazione delle applicazioni e l'elaborazione di gruppo. Tale interoperatività delle varie applicazioni determinò un aumento notevole della produttività e, dove un tempo le applicazioni venivano eseguite sequenzialmente una dopo l'altra, ora le applicazioni vengono eseguite contemporaneamente.
Microsoft riuscì ad ottenere tale risultato mettendo a disposizione per le applicazioni tutta la memoria fisicamente presente nel computer.
Se il personal computer era dotato del microprocessore Intel 80286 con 1Mb di memoria (640Kb di memoria convenzionale e 256Kb di memoria estesa disponibili), il funzionamento venne definito come STANDARD, consentendo a Windows di accedere alla memoria estesa.
Se il microprocessore era un Intel 80386

Due schermate di ProgramManager: la prima è quella standard del PS/1, la seconda è personalizzata con l'aggiunta di varie applicazioni e, in primo piano, la finestra dei Word Processor.

La guida di Windows Write, il word processor di Windows

Paintbrush (programma di disegno pittorico).

con 2Mb di memoria (640Kb di memoria convenzionale ed almeno 1024Kb di memoria estesa), il modo di funzionamento di Windows venne definito di tipo ENHANCED 386 che, oltre ai vantaggi del modo standard, ha anche accesso alla gestione di tecniche di memoria virtuale, in cui parte del disco fisso può essere usato come fosse memoria RAM.

OGGI

Con la versione 3.0, l'ambiente Windows è diventato un unico prodotto che in sè racchiude tutte le funzionalità precedentemente fornite dai prodotti Microsoft/Windows 286 e 386. Infatti, sin dalla fase di installazione, Windows riconosce la configurazione del personal computer ottimizzandone l'installazione di conseguenza.

Garantendo l'accesso ad una maggiore quantità di memoria, Windows 3.0 permette anche di accedere a dischi e dispositivi condivisi connettendosi e sconnettendosi direttamente e automaticamente dall'ambiente di rete. Pur mantenedo la piena compatibilità con le funzioni DOS esistenti, oggi sono disponibili moltissime applicazioni specifiche per questo ambiente grafico e adatte per ogni esigenza.

Scrittura	Word, AmiPro, Wordstar.
Calcolo	Excel, Lotus 1-2-3.
Business Show	PowerPoint, Harward Graphics, IBM Hollywood.
Gestione Progetti	Project.
Multimedia	MPC, Multimedia Windows.
DataBase	Superbase 4, Omnis 5.
Integrati	Lotus Works, Win Works.
Editoria	PageMaker 4, Ventura 3, Microsoft Publisher.

Questa versione 3.0 non è un semplice miglioramento rispetto alla release precedente, è anche il più importante successo che l'interfaccia utente abbia mai registrato dalla sua creazione ad oggi.

DOMANI

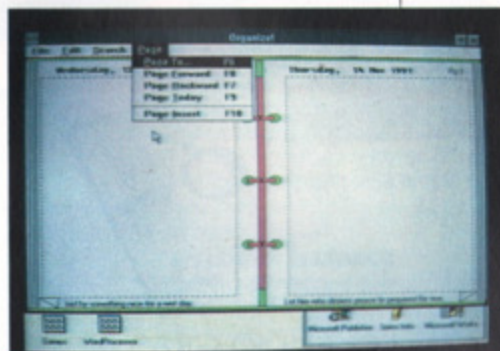
Visto il successo ottenuto con la versione 3.0, la casa di Bill Gates continua a

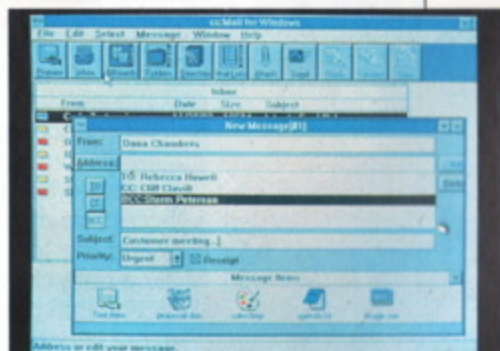
presentare nuove versioni di Windows e, mentre è appena stata presentata la nuova versione di Windows, la 3.1, sta per arrivare la versione Windows Nt (New Technology) per processori a 32 bit. Mentre Windows 3.1 è rivolto alla fascia medio bassa del mondo del personal computer, Windows Nt si presenta come antagonista di OS/2 ed è basato su una diversa struttura del proprio kernel. Windows Nt allarga la propria compatibilità anche per i processori diversi da quelli di Intel (per esempio RISC) dove è possibile far funzionare il sistema operativo Nt.
Nonostante tutte queste nuove potenzialità, Windows Nt mantiene la completa compatibilità con le applicazioni DOS a 16 bit.

Le caratteristiche salienti di Windows Nt

❒ utilizza completamente i 32 bit del bus di sistema
❒ elaborazione simmetrica con più processori (Smp) operanti contemporaneamente su di uno stesso "task"
❒ ogni singola applicazione avrà ad esso associato un ben preciso spazio di memoria in modo da non interferire con altre applicazioni.

Per quanto riguarda la versione Windows 3.1, le differenze rispetto a Windows 3.0 sono:
❒ il setup sarà più semplice affiancato da un help on-line
❒ introduzione dei font True Type che permettono di manipolare sullo schermo tredici differenti font di caratteri e di stamparli sia con stampanti ad aghi che a laser o getto di inchiostro.
❒ possibilità di continuare a operare all'interno di un applicativo Windows anche quando si segnalano errori di sistema, circoscrivendo l'errore all'applicazione interessata, evitando quindi il reset della macchina
❒ nuova funzione OLE (Object Linking and Embedding) che permette di creare e comporre più facilmente un documento.
In conclusione grazie a Windows 3.0 e alle nuove versioni 3.1 e Nt, il personal computer lancia una nuova sfida, quella di essere, per un numero sempre maggiore di utenti, uno strumento di uso comune. ❒

DoDOT, programma per catturare immagini con possibilità di correzioni, ritocchi e conversioni di formato.

Organize! Programma di gestione di un'agenda (nel senso letterale del termine)

Schermata di chiusura e abbandono di Windows

ccMail, pacchetto di posta elettronica di Lotus Development

UNO SGUARDO AI FLOPPY DISK

CLAUDIO GRASSI

Quasi tutti sanno cosa sia un floppy disk, questa parola è ormai entrata nella terminologia quotidiana ed anche coloro che non si occupano di computer l'associano all'idea di un dischetto sul quale vengono memorizzati dei dati. Spesso anche i più esperti si limitano a considerarlo come un involucro di plastica all'interno del quale è contenuto un disco magnetico, dimenticando o ignorando la tecnologia che ne è all'origine; tuttavia se ne aprissimo uno e ci soffermassimo un attimo a considerare le varie componenti con le quali è costituito, potremmo porci delle domande e, con questo breve articolo, offriamo l'occasione di scoprire alcuni aspetti interessanti che lo riguardano. Per lo più è noto che il floppy disk è l'erede, o il discendente diretto, dei nastri che comunemente vengono impiegati per registrare e riprodurre la musica; è meno noto però che la fabbricazione del dischetto sul quale vengono conservati i dati (definito "magnetic media") è monopolio del Giappone. La costruzione e l'assemblaggio delle altre componenti fino al prodotto finale viene realizzata invece anche in altre nazioni. Se si considera che la produzione giornaliera mondiale s'aggira attorno al milione di pezzi, si può avere un'idea dell'importanza, non solo economica, di cui gode oggi il mercato dell'informatica.

La costruzione del supporto magnetico viene effettuata partendo da vaste superfici di plastica, per l'esattezza pellicole di poliestere; questa fase di lavorazione richiede l'assoluta linearità della superficie da trattare e la garanzia che tutto il processo avvenga in compartimenti isolati, al fine di evitare il contatto con la polvere presente nell'aria. Queste matrici di poliestere vengono cosparse con un collante e quindi ricoperte in modo omogeneo con ossido di ferro, opportunamente trattato ed associato a cobalto o bario, formanti delle leghe più o meno concentrate a seconda delle capacità di memoria dei dischi che vi verranno "ritagliati". Si provvede poi a proteggere le superfici finite, rivestendole con una speciale emulsione tendente a ridurre l'attrito che inevitabilmente si verrà a creare durante la rotazione del disco all'interno del suo contenitore una volta reso operativo. Come già detto tutta questa operazione viene realizzata esclusivamente in fabbriche del Giappone mentre i passi successivi, fino al prodotto finale, avvengono in altri paesi fra i quali vi è anche l'Italia; qui i dischetti magnetici vengono assemblati assieme alle varie componenti ed inseriti nelle apposite custodie. Il prodotto finito viene testato per valutare e verificarne la sicurezza; se l'operazione avviene senza inconvenienti il floppy disk è definito di prima qualità ed è pronto per essere commercializzato, altrimenti è necessario procedere ad una ulteriore verifica. Il successo dell'operazione qualifica il floppy disk di seconda qualità mentre l'insuccesso determina l'eliminazione del supporto magnetico. Abbiamo già detto che la densità del mezzo magnetico determina anche la capacità di memoria e da questa considerazione si può dedurre che non è mai consigliabile usare una formattazione superiore o inferiore a quella cui i dischi sono predisposti e, anche se la formattazione talvolta è possibile, le specifiche fisiche del mezzo magnetico rendono precaria la conservazione dei dati. Sul mercato sono al momento disponibili vari formati di floppy disk, a partire dagli ultimi nati, i micro di soli 2 pollici, impiegati attualmente per lo più

dalle moderne macchine fotografiche (I-ON della Canon) ma, quelli che ormai hanno conquistato la più larga fetta di mercato, sono i floppy da 3,5 pollici che, a seconda della densità del mezzo magnetico, sono in grado di ospitare 1Mb, 2Mb, 4Mb di memoria virtuale. Come è noto la memoria reale, quella che si ottiene dopo la formattazione, è inferiore al valore nominale e corrisponde rispettivamente a 720Kb, 1,44Mb, 2,88Mb. Per quest'ultimo formato, ultimo nato in ordine di tempo e pilotabile dal DOS 5, è stato realizzato un drive da parte della IBM che lo installa sull'ultimo modello della serie PS/2. ❒

Ringraziamo la COMPUTER SUPPORT ITALY, via Alessandro Volta 12 - Verderio Inferiore (CO) per averci fornito il materiale tecnico e la documentazione per la realizzazione dell'articolo.

Struttura del floppy disk da 3,5 pollici

HARD DISK DA PASSEGGIO

Una soluzione interessante per aumentare la memoria di massa disponibile nel proprio computer è quella di utilizzare un disco fisso esterno collegato sulla porta parallela della stampante.

MICHELE BARBIERI

Questo principio è utilizzato dal piccolo ma efficiente Flashdrive 25 che viene fornito dalla SISTEMI & TECNOLOGIE di Arese; il collegamento sulla porta parallela non compromette in alcun modo la possibilità di continuare a stampare, in quanto su Flashdrive è presente un connettore identico all'uscita parallela del PC (che fa le veci della porta parallela che era disponibile sul computer prima dell'installazione); attraverso questa uscita qualsiasi comando di stampa viene indirizzato sulla stampante come se l'hard disk posto di mezzo non fosse presente. Flashdrive è alimentato con una batteria interna che viene ricaricata, anche durante il normale uso, da un alimentatore stabilizzato a 7,5 Volts in dotazione all'apparecchio.
L'installazione hardware è guidata da un breve manuale ed è particolarmente semplice e priva di sorprese.
L'unità presenta frontalmente l'interruttore di accensione e quattro spie a led che informano sullo stato di funzionamento: sono segnalate la presenza della tensione alternata, la mancanza di carica alla batteria, lo stato di accensione del disco e, per ultimo, quello di accesso ai dati. Il disco interno del Flashdrive è di tipo small dal diametro di 2,5" e dispone di parcheggio automatico delle testine in caso di mancanza di tensione, al fine di garantire l'integrità dei dati.
L'installazione software può essere eseguita in modalità automatica o manuale e l'utente può sceglire la procedura appropriata, in relazione alle

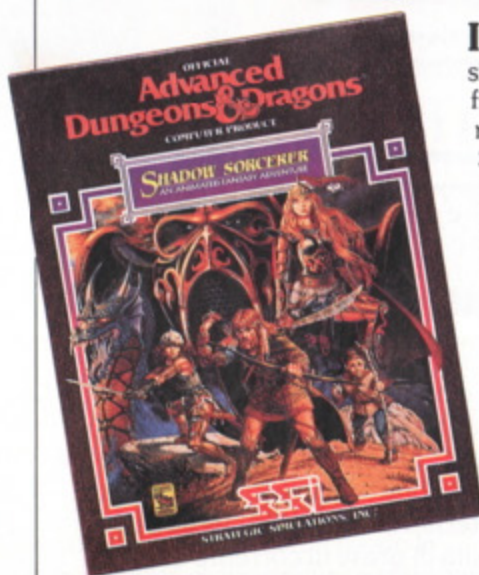
proprie conoscenze sulla gestione dei parametri di configurazione: l'installazione apporta delle aggiunte nel file di sistema CONFIG.SYS inserendo la chiamata al driver FLASHDRV.SYS ma, come prima installazione, è comunque consigliabile utilizzare quella automatica e, successivamente, eseguire delle eventuali modifiche manuali.
Perchè tutto funzioni correttamente è necessario fornire l'indirizzo della porta parallela su cui è collegato il disco fisso e, nel caso che non lo si conosca, sul dischetto d'installazione viene fornito un programma che verifica le porte presenti e ne rileva il corretto indirizzo.
Il problema del risparmio di energia è particolarmente sentito su tutti i prodotti a batteria ed è per questo motivo che il software di gestione del disco fisso dispone dell'opzione di specificare un tempo massimo oltre il quale il drive inizia il suo ciclo di spegnimento (quest'operazione permette un risparmio di energia del 80%).
Per effettuare delle modifiche alla partizione del disco è necessario usare il programma fornito sul dischetto d'installazione che possono essere di due tipi: partizione DOS e partizione DOS estesa. Quest'ultima equivale a una shell che può contenere una o più partizioni DOS e maggiori dettagli su quanto detto vengono illustrati in alcuni file con estensione .DOC, presenti anch'essi sul dischetto d'installazione.
Coloro che pensassero d'utilizzare Flashdrive quale disco di bootstrap resteranno delusi, in quanto non può essere usato come disco di boot ma solo come unità di memoria di massa supplementare.
Nella nostra prova il disco è stato collegato ad un IBM PS/1 386 mod. 282 e non ha dato alcun problema di installazione o funzionamento; sia Windows che l'interfaccia IBM e il DOS 4.01, hanno aggiunto un simbolo identificativo dell'unità, in modo che fosse indirizzabile.
I programmi che abbiamo copiato sul disco esterno hanno funzionato in modo egregio con ritardi più che accettabili e il tempo d'accesso in scrittura è risultato particolarmente lungo solo durante la copia di file di notevoli dimensioni (un eseguibile della lunghezza di 1,3Mb).
Oltre queste prove di uso generale non è stato possibile eseguire test di benchmark reali in quanto l'unità, non gestita dal controller dei dischi, non viene riconosciuta da questi programmi che non prevedono la possibilità di gestione di periferiche via software.
L'unità che abbiamo avuto a disposizione era di 20Mb, ma sono disponibili anche versioni più capienti, sino a 80Mb e, grazie alla sua facilità d'installazione che evita l'apertura del computer, risulta una valida soluzione per espandere la memoria di massa della macchina.
Queste prerogative rendono questa periferica accessibile a chiunque e c'è inoltre da tener presente la grande

caratteristica di Flashdrive, che può essere caricato con vari programmi, sconnesso dal computer ed essere utilizzato con un'altra macchina che avrà a disposizione tutto il software caricato.
La batteria interna libera l'unità dalla necessità di prese di corrente e rende Flashdrive un perfetto compagno di viaggio per tutti i sistemi portatili, laptop e notebook e rappresenta il miglior mezzo di trasporto del proprio software e delle proprie applicazioni. Infatti cosa c'è di più comodo di poter andare in giro col proprio hard disk e poterlo collegare a qualsiasi macchina? ❐

SISTEMI E TECNOLOGIE s.r.l.
piazza Matteotti, 2 - 20020 Arese (MI)
Tel. 02-9380212/3/4

FLASH ON GAMES

NOVITÀ E NON, DAL MONDO DEI GIOCHI

SHADOW SORCERER

I giochi di ruolo contano molti appassionati, ma chi si accinge ad usarli per la prima volta prova frustrazione nel processo d'apprendimento delle regole, della strategia, dell'esplorazione e dell'azione. SHADOW SORCERER si differenzia e conduce subito nel fantastico mondo della fantasia di Dungeon & Dragons, grazie alle sue innovative caratteristiche basate sull'interfaccia mouse in cui è semplicemente necessario puntare e cliccare.
Il gioco consente di scegliere tra 16 personaggi con cui effettuare emozionanti battaglie

completamente animate e visibili da tre diverse angolazioni. La lotta è contro la schiavitù e bisogna liberare uomini, donne e bambini e portarli in salvo attraverso l'universo.
Incluso nel gioco si trova un libro della serie di DragonLance: WANDERLUST.

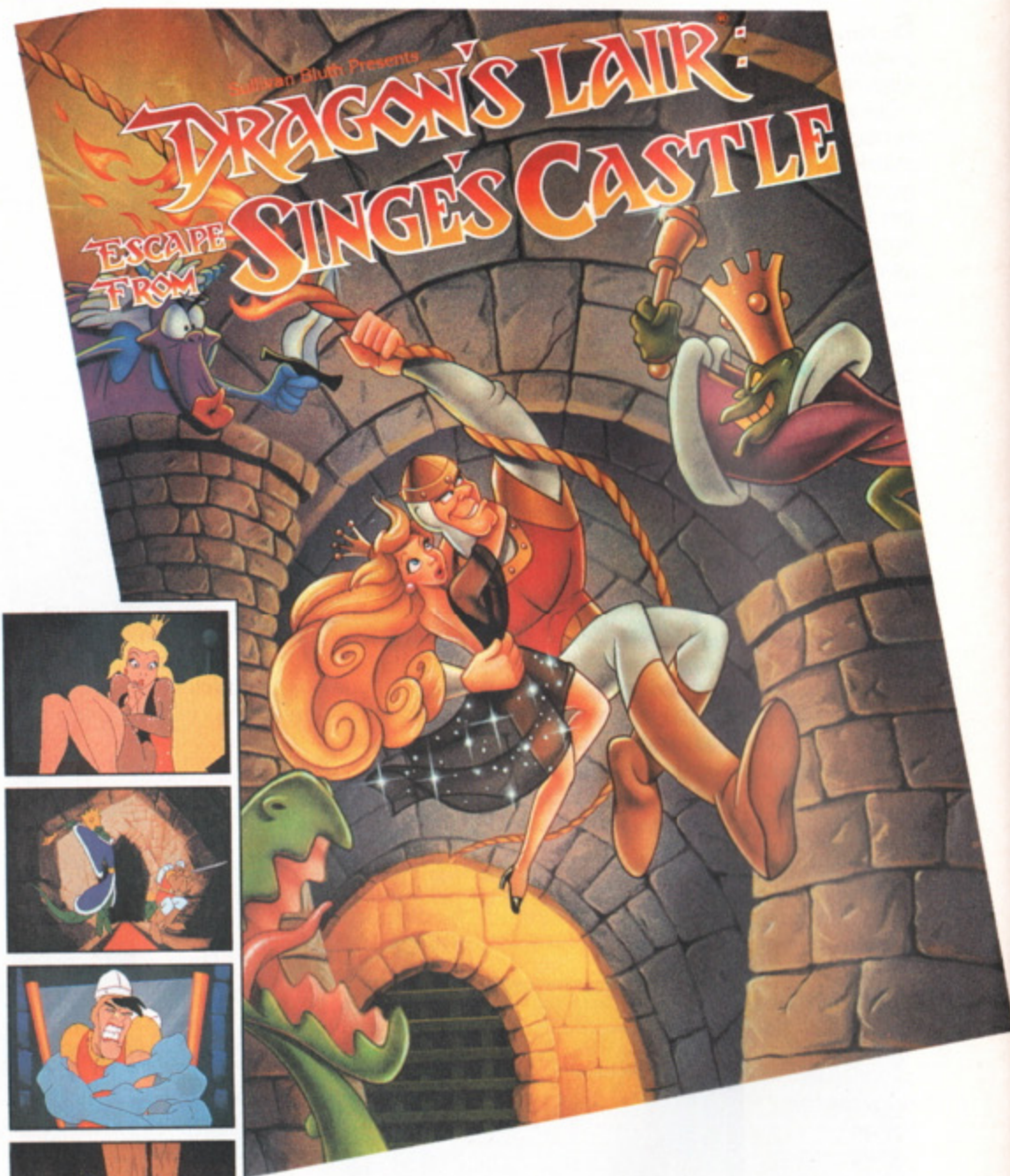
SORCERER'S APPLIANCE

Si torna all'università dei maghi, nella dinamica aula degli insegnanti occulti. La volta scorsa il nostro protagonista era una matricola ma ora si è guadagnato la maturità per il secondo anno di apprendistato e, a parte i soliti problemi e distrazioni (come le stupende ragazze mozzafiato che riempiono il paesaggio), il nostro eroe si è riempito di foruncoli. Nel cercare una cura a questo inconveniente il protagonista ha creato Eve, la donna perfetta. Ma cosa succederà ora visto che Eve è cosciente della sua perfezione? Steve Mertzsky prosegue questa divertente e strampalata avventura tra gli studenti universitari introducendo, oltre all'elemento magico anche un nuovo prototipo della donna perfetta.

THE ADVENTURES OF WILLY BEAMISH

Cosa accadrebbe se un adulto ritornasse indietro all'età di nove anni ma con tutto il sapere e l'esperienza maturati col tempo? Questa è la premessa per un gioco appassionante e trascinante dove le tradizionali tecniche d'animazione si combinano con le scelte di tipo "punta e clicca" (alla realizzazione hanno partecipato gli stessi autori di The Simpsons, Johnny Quest, e Little Mermaid).

Questo nuovo gioco vi fa sperimentare la vita dal punto di vista del combinaguai Willy attraverso 50 schermi in un crescendo di avventure con genitori nevrotici, insegnanti vendicativi, una rana addomesticata ed altro ancora (ad esempio una spaventosa domestica). Il gioco è reso divertente dalla varietà dei personaggi che si muovono su sfondi pittorici con commenti musicali molto ritmati.

DRAGONS LAIR: ESCAPE FROM SINGE'S CASTLE

Ritorna il temerario Dirk in una nuova avventura e, dopo aver sconfitto nella precedente avventura il drago Singe, deve ora confrontarsi con Evil Shapeshifter (malefico trasformista), che ha rapito la bellissima principessa Daphne. Avrete bisogno di ricorrere a tutte le vostre risorse ed il vostro ingegno, allorché incontrerete il malvagio ed i suoi schiavi nei nuovi scenari creati, per questo nuovo gioco animato su disco laser, nello stile della classica serie di Dragon's Lair.

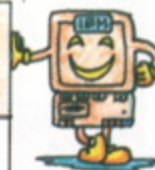
LEATHER GODESSES OF PHOBOS II: THE GAS PUMP GIRL

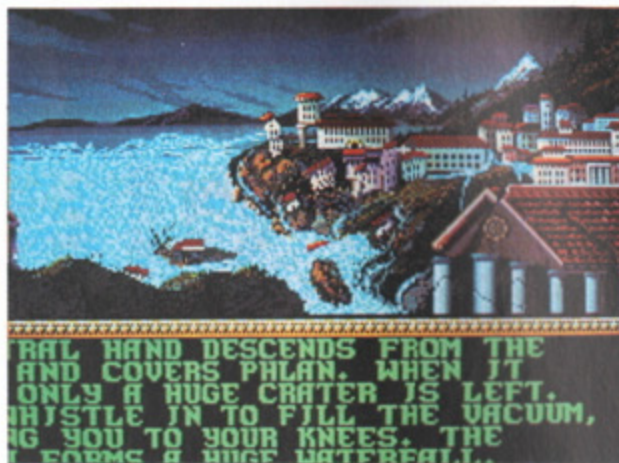
Continuano le avventure di LEATHER GODESSES in versione a 256 colori, con interfaccia punta e clicca, la possibilità di selezionare il gioco in una tra le cinque lingue disponibili e l'uso di una interfaccia musicale dell'Activision, che viene collegata alla porta parallela e fornita insieme al gioco. Siamo in una piccola città americana negli anni '50 e, a seguito della caduta di un meteorite, un alieno sta terrorizzando la popolazione che è formata da ragazze mozzafiato e strani militari. Scegliendo fra tre personaggi bisogna scoprire cosa è successo e cosa sta accadendo; ogni personaggio offre un'avventura diversa (uno di loro è l'alieno stesso).

THE IMMORTAL

Le rovine dei grandi templi e delle cittadelle turrite si elevano tra l'erba della pianura come ossa di qualche colossale animale. Questa era l'antica città di Erinock, distrutta dal fuoco del drago più di mille anni fa; Modamir aveva parlato spesso di questa città...e del labirinto sottostante..... Sembra l'inizio di un racconto fantasy, invece è l'introduzione di The Immortal, un gioco arcade la cui trama è ambientata in un mondo popolato da personaggi magici e fiabeschi. Qui il giocatore assume il ruolo di un mago, dall'età indeterminabile, che ha come compito quello di liberare il proprio maestro, Modamir, caduto nelle mani di un'entità malvagia e diabolica. Per riuscire nell'impresa il mago dovrà percorrere un intricato labirinto popolato da varie entità, alcune buone e altre malvagie e, giunto alla fine del viaggio, dovrà sostenere una titanica battaglia con il demone in persona.
Durante il tragitto verso la meta avrete a disposizione svariate armi magiche e dovrete immediatamente, pena la mancata riuscita dell'impresa, imparare a conoscerne l'uso, dato che ognuna ha una precisa utilità e scopo.
L'impresa è ulteriormente resa difficile dal fatto che ci si trova in un labirinto e, molto spesso, sarà necessario dover risolvere complicati enigmi che apparentemente sembrerebbero senza soluzione. Immortal è dotato di una buona grafica, elevata giocabilità e di alcune caratteristiche utili come la possibilità di salvare una partita in corso, mentre la documentazione è completamente in italiano. The Immortal, pur ricordando il famoso gioco da tavolo Dungeons & Dragons, ha tutti i requisiti per tenervi incollati al video per parecchio tempo.

Joystick	Tastiera	Mouse	Audio	RAM
si	si	no	AdLib Roland	640Kb

Difficoltà:	Divertimento:	Installazione:
elevate	elevato	semplice

POOLS OF DARKNESS

Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of the Silver Blades, Champions of Krynn, Death Knights of Krynn: se qualcuno di voi ha giocato con uno qualsiasi di questi programmi, ha già giocato a Pools of Darkness. Per chi non ne avesse mai giocato o visto nemmeno uno, diremo brevemente di cosa si tratta: fondamentalmente sono tutti la stessa cosa, ovvero giochi di ruolo molto semplici con una particolare attenzione ai combattimenti, tant'è che quest'ultima parte è considerata il nucleo del programma. Rispetto agli altri programmi della serie le variazioni sono minime ma la difficoltà è maggiore: i personaggi che si guidano e che si incontrano sono più potenti, oggetti e incantesimi sono sempre più vari e così via. Netto miglioramento rispetto ai precedenti episodi (i giochi sono divisi in più "avventure": Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds e Secret of the Silver Blades sono i primi tre episodi della saga dei Forgotten Realms

che viene chiusa con questo, gli altri due titoli sono una saga a sé - quella ambientata su Krynn - e ne sta iniziando un'altra con Gateway to the Savage Frontier...) è l'uso della grafica in VGA: le creature sono disegnate molto bene e le occasionali schermate statiche sono davvero gradevoli. A parte questo, nulla è cambiato in quella che è una formula ampiamente collaudata e, a dire il vero, un po' datata.

BABY JO

Quello che maggiormente mi ha colpito in Baby Jo è il protagonista: un neonato con tanto di pannolino abituato ad atteggiarsi come un guerriero muscoloso o un eroe spaziale; comunque superato il primo impatto con questa "nuova realtà" ci si accorge che questo gioco della Loricel è davvero simpatico, pur non disponendo di uno scrolling rapido. La storia, anche se non originale, è però ben congegnata: si vestono i "panni" di un bebè (forse un po' cresciuto come proporzioni) che si è perduto nel bel mezzo della campagna e deve cercare di tornare a casa; unici ostacoli da superare sono una nutrita schiera di personaggi che cercano di impedire con tutti i mezzi la possibilità di ritornare a casa. Troviamo quattro livelli di gioco costituiti da cento schemi ciascuno (non sarà che invece di un semplice paesaggio campagnolo si tratti di una savana?) e, durante il percorso verso casa, incontrerete margherite che "sputano", api che guidano aeroplani, scatole che contengono dei joker o bonus e nuvolette dall'aspetto poco rassicurante; giunti al termine di ogni livello, un papero (che mi ricorda un personaggio dei cartoni animati), fornirà dei preziosi consigli per poter continuare il viaggio. Il prodotto è privo della documentazione in italiano ma, visto la simpatia che suscita questo gioco, si può perdonare la casa produttrice per questa mancanza.

SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE

LUCASFILM

Secret Weapons of the Luftwaffe è una simulazione dei combattimenti aerei della Seconda Guerra Mondiale che permette di scegliere di pilotare un aereo dell'Ottava Forza Aerea Americana o della Luftwaffe Tedesca e di rievocare, in maniera molto realistica, le violente battaglie aeree combattute sull'Europa Occidentale fra il 1943 ed il 1945.
Come le precedenti simulazioni di volo della Lucasfilm, Secret Weapons of the Luftwaffe permette di volare e combattere sui due diversi fronti del conflitto: come tedesco si possono pilotare rivoluzionari e velocissimi aerei (per quell'epoca), come il Messerschmitt Me 262, il Me 163 e volare su un moderno Gotha Go 229, perfezionato troppo tardi per essere usato in azioni di combattimento (potrai scoprire da solo cosa sarebbe stata in grado di fare questa eccezionale "ala volante" contro l'areonautica tradizionale); inoltre sono disponibili i due caccia più mortali dell'aviazione tedesca, il Messerschmitt Bf 109 ed il Focke-Wulf 190.
Impersonando un pilota americano è possibile affrontare i formidabili aerei della Luftwaffe ed attaccare obiettivi terrestri con tre leggendari aerei militari: il P-51 Mustang, il P-47 Thunderbolt ed il B-17 Flying Fortress...
Questo è quanto si legge nell'introduzione del manuale di Secret Weapons e già queste poche righe riescono a stimolare la curiosità e la fantasia di qualsiasi appassionato di

giochi al PC. Quello che risalta immediatamente, sin dal primo approccio al software, è lo sfruttamento ai massimi livelli della grafica VGA a 256 colori, rendendo l'avventura aerea "quasi reale", anche se purtroppo non si può dire altrettanto dell'aspetto sonoro...comunque questa "pecca" sminuisce di poco la bellezza del gioco.
Chi ha una conoscenza della storia dell'aeronautica militare potrà notare come gli abitacoli dei veicoli siano stati riprodotti fedelmente, tanto che si potrebbe pensare che i programmatori della Lucasfilm abbiano effettuato ricerche enciclopediche; all'interno del manuale, tra i vari autori del gioco, sono menzionati i nomi di ex piloti della seconda guerra mondiale che hanno contribuito a rendere questo gioco fedele alla realtà.
Decisamente ben fatto il manuale di supporto al gioco che, oltre a fornire le

LE ARMI SEGRETE DELLA LUFTWAFFE

Ecco una breve panoramica degli aerei tedeschi che troverete in Secret Weapons:

MESSERSCHMITT BF 109G
Considerato come lo Spitfire tedesco, dotato di due mitragliatrici da 13 mm, un cannone da 20 mm Mg 151 e di un cannone da 30 mm Mk 108; raggiungeva la velocità massima di 805 Km/h in picchiata, decisamente di tutto rispetto se si considera che il progetto risale al 1934!

FOCKE-WULF FW 190A-8
Il miglior caccia tedesco con motore a pistone, prodotto in massa durante il secondo conflitto mondiale, rappresenta un capolavoro dell'ingegneria d'avanguardia: due mitragliatrici da 13 mm MG 131, da 400 colpi ciascuna, due cannoni da 20 mm MG 151, da 250 colpi, montati sulla base delle ali e due cannoni da 20 mm MG 151, da 125 colpi, montati all'estremità delle ali, il tutto a una velocità di 845 Km/h, in picchiata.

MESSERSCHMITT ME 163B-1A KOMET
L'aereo più rivoluzionario della seconda guerra mondiale, il risultato di un design d'avanguardia e di un motore futuristico (funzionante con idrato di idrazina catalizzato da alcol metilico), divenuto un potente intercettore a corto raggio; più che l'armamento in dotazione questo aereo divenne "famoso" per l'elevatissima velocità raggiunta: 990 Km/h, con la possibilità di effettuare dei decolli verticali. Gli unici fattori negativi consistevano in soli 3 secondi "utili" per poter sparare e un'autonomia totale di 8 minuti.

MESSERSCHMITT ME 262A-1A E 262A-2A
Il primo caccia a reazione nella storia dell'aviazione che, impiegato in combattimenti contro altri aerei, divenne il caccia più famoso della seconda guerra mondiale; con il suo design dell'ala rivoluzionario, il Me 262 era più veloce di qualsiasi velivolo degli alleati, raggiungendo la velocità di 1000 Km/h in picchiata.
Nonostante la ridotta maneggevolezza (in confronto con i caccia propulsi da motori a pistone), il Me 262 sopperiva a questa limitazione con la sua velocità, penetrando nelle formazioni nemiche molto più velocemente degli altri caccia; supportato da ben 4 cannoni da 30 mm Rheinmetall Borsig MK 108, due da 100 colpi ciascuno e due da 80 colpi, rispettivamente nella parte superiore ed inferiore del muso, avrebbe potuto rovesciare le sorti del conflitto mondiale se la sua produzione fosse iniziata prima del 1943 (probabilmente ora parleremmo tutti in tedesco!).

GOTHA GO 229A-O
La famosa "ala volante" fu il velivolo più all'avanguardia della seconda guerra mondiale, il Gotha Go 229 entrò in produzione troppo tardi per vedere l'azione; dotato di un'autonomia di 3.170 km e di una velocità in picchiata di 1030 Km/h, può essere considerato l'antenato dell'odierno LocKeed B-2 Stealth (che però non è mai stato realizzato).

1) Pannello vista
2) Mirino
3) Indicatore velocità
4) Indicatore velocità di salita
5) Altimetro
6) Indicatore munizioni
7) Spia carburante
8) Indicatori RPM (contagiri, uno per motore)
9) Leva flap
10) Indicatore telecamera cannone
11) Leva carrello atterraggio

"istruzioni" sulle tattiche da seguire in ogni tipo di missione, porta a conoscenza del giocatore tutta la genesi dei combattimenti aerei realmente avvenuti dal 1943 al 1945, rendendo così questo manuale qualcosa di più che una semplice guida per giocare.
Durante il gioco si hanno a disposizione innumerevoli opzioni che permettono di frequentare una scuola di volo (nettamente consigliata se si vuole pilotare un Komet), una missione personalizzata, una missione storica realmente accaduta, una serie di missioni e infine una vera e propria campagna strategica nella quale, oltre che pilotare aerei, si dovranno prendere decisioni logistiche.
Oltre al completo sfruttamento della grafica VGA 256 colori, in Secret Weapons l'intero aspetto grafico è curatissimo: gli sfondi aeroportuali variano a seconda del veicolo in dotazione e al reparto a cui si appartiene; in volo la visuale esterna è ottima, orizzonti sfumati, aerei nemici che, quando colpiti, iniziano a disintegrarsi in volo e proiettili che compaiono "dal nulla" appena passerete davanti alle mitragliatrici avversarie.
Decisamente piacevole l'opzione "videoregistrazione" delle missioni che permette di rivederle, con tranquillità, passo per passo ed imparare così dai propri errori.
Sembra proprio che nel campo dei simulatori di volo si facciano progressi a passi da gigante, comunque vi consiglio di non esitare più di tanto e di correre a comprare The Secret Weapons of Luftwaffe e chissà mai che non riusciate a rovesciare l'esito della seconda guerra mondiale... ❐

La tecnologia, la potenza e il servizio IBM non sono mai stati così a portata di mano.

Il nuovo PS/2 N33SX è il primo notebook che racchiude la tecnologia, la potenza e il servizio IBM in un personal di soli 2,5 kg, che occupa uno spazio molto limitato, paragonabile a quello di un foglio di carta da lettera (21x29,7 cm). Il nuovo modello ha un microprocessore i386SX a 32 bit, operante a 12 MHz, 40 MB e video integrato con risoluzione VGA. Con il suo prezzo eccezionale, oggi la famiglia PS/2 è più che mai a portata di mano. Il nuovo notebook si affianca al portatile PS/2 L40SX, con microprocessore i386SX da 20 MHz e disco fisso da 60 MB, che vi offre tutta la potenza e la flessibilità d'impiego di un PS/2 dove e quando volete, in soli 27,2x32,5 cm. Con il valore aggiunto del servizio IBM. Perché i Concessionari IBM sono i primi per esperienza, capaci di offrirvi la soluzione ideale, su misura per voi. I loro indirizzi sono negli elenchi telefonici alla voce IBM.

A partire da L. 3.700.000

L40SX kg 3,5

N33SX kg 2,5

PS/1 IBM.
Cinque minuti e sei già all'opera.